Sonic • Mensile • Rizzoli Egmont Publishing s.r.l. • Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

CRESCERE GIOCANDO

BUNNY BAND QUIZ!: L'ENIGMISTICA E' UN GIOCO

SOMMARIO 2

La tua guida al sensazionale mondo Sega. Dacci dentro!

FUMETTI

Editoriale

Vi siete mai chiesti chi é veramente Sonic? Come ha acquisito i suoi poteri? Ebbene, in questo numero vi sveliamo le origini del super riccio blu. O meglio, incominciamo a raccontarvi la sua lunga storia che si snoderà su quattro puntate. Una al mese, perchè le golosità si devono gustare a piccoli bocconi. E nell'attesa della seconda puntata delle origini di Sonic, sparatevi un po' di prove e di trucchi. In questo numero di Sonic ce ne sono per tutti i gusti e tutte le console!

SONIC N. 2 Febbraio 1994
RIZZOLI EGMONT PUBLISHING S.p.a.
• DIRETTORE EDITORIALE e DIRETTORE RESPONSABILE: Giacomo Rosella
• COORDINAMENTO EDITORIALE Giorgio Barbieri
• COORDINAMENTO ARTISTICO: Mauro Borio
• PRODUCT MANAGER: Andrea Grampa
• SEGRETERIA EDITORIALE: Gabriella Camplani • Annalisa Cicorella
• REDAZIONE E REALIZZAZIONE ZONA VIDEOGIOCHI: Studio VIT: tel. 02/33100413
• HANNO COLLABORATO: Enzo Baldoni, Smack Studio.
SONIC: DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE: 20124 MILANO, VIA SETTEMBRINI 29, TEL. 02/67081.1
• DISTRIBUZIONE R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. 20132 Milano via A. Rizzoli 2, Tel. 02/25843500.
• TIPOGRAFIA: Amilcare Pizzi, via De Vizzi 86, Cinisello Balsamo • FOTOLITO: GFB, Sesto San Giovanni MI
DISTRIBUZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via A. Rizzoli 2 20132 Milano tel. 2588.
• PUBBLICITÀ: PRS Pubblicità Stampa Edizioni S.r.L., via Ennio 6/A, 20137 Milano, tel. 02/55014666, fax 02/55014919
ARRETRATI: i numeri arretrati vanno richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia oppure a Sli S.p.A., via Cuneo, 20/22 20090 Redecesio di Segrate (MI), inviando anticipatamente l'importo, pari a bollettina di C/C Postale n.15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali, la disponibilità di copie arretrate è limitato, salvo esauriti, agli ultimi 12 mesi.
ABBONAMENTI: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 20132 Milano Telefono 02/27200720.
Italia: l'abbonamento può essere richiesto telefonando al n. 02/27200720.
ESTERO: per Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Darimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, Usa, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti.
* Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamene a Melisa S.A. · Casella Postale 3141 · via Vegezzi, 4 CH-6901 Lugano · tel. 41/91-23 83 · fax 41/91-23 73 04
* Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 20 giorni prima del trasferimento (45 giorni per l'estero) allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista.

Licensed by European Licensing Group Italy
Registrazione c/o il Tribunale di Milano N. 493 del 30/10/1993

**Comunicazione di servizio a tutti i lettori: le vostre lettere, i disegni e tutto quanto ha un francobollo e viene infilato in una buca della posta, deve essere indirizzato a SONIC
Rizzoli Egmont Publishing
via Settembrini 29-20124 Milano**

STREET FIGHTER

Cara redazione di "Sonic",
mi chiamo Riccardo Palombo e scrivo da Porto S. Stefano, in provincia di Grosseto. Ho comprato da poco la vostra rivista e la trovo semplicemente fantastica. Grazie a voi ho saputo novità sulla mia console, il Mega Drive. Lo possiedo da quasi un anno e ho scoperto la sua bellezza di recente. Ho comprato qualche giorno fa Street Fighter 2 Super Champion Edition e lo trovo semplicemente stupendo. Credo che sia il gioco più bello prodotto dalla Sega e vorrei chiedervi un parere. Secondo voi, è possibile che la versione Mega Drive sia uguale o addirittura meglio di quella Super NES?
Vorrei proporvi alcuni suggerimenti. Secondo me il fumetto di Shinobi occupa troppo spazio (quasi mezza rivista). Non sarebbe possibile dimezzarlo o toglierlo, dando più spazio così a quello di Sonic?

Riccardo Palombo, Porto S. Stefano (GR)

...E come mai scopri solo dopo un anno la bellezza di una console splendida come il Sega Mega Drive? Siamo d'accordo con te quando dici che Street Fighter 2 SCE per MD è un gioco splendido, (prodotto dalla Capcom e distribuito dalla Sega!) ma non è certo il primo titolo bello che esce per la tua console, non credi? La versione Mega Drive del picchiaduro più famoso del mondo è, in effetti, comparabile con quella Super Nintendo.
Riguardo al fumetto, avrai notato che non metteremo soltanto Shinobi, ma che le sorprese continueranno numero dopo numero; e poi non sarebbe giusto: a molti lettori, invece, la parte di fumetto del giornale piace moltissimo... Perché avere una cosa quando se ne possono avere due?

ANCORA STREET FIGHTER

Mitica redazione di Sonic,
dal primo numero ho capito subito che la vostra rivista è super. Ops, non ci siamo presentati; il mio nome è Tizio Caio (per gli amici Sempronio). Scrivo con le ultime gocce del mio sangue (nelle mie vene, infatti, scorre nobile sangue blu: sono il re dei videogiochi per MD, non per vantarmi), per aver fatto spendere a mia madre i soldi per il mitico Mortal Kombat.
Vi scrivo per chiedervi alcune cose:
1) Quanti e quali Street Fighter 2 sono presenti per Mega Drive?
2) Lo spazio che è riservato ai fumetti sarà sempre presieduto da Sonic e Shinobi (per favore, mostrateci avventure di videogame nuovi).
3) Collegando un MD a un Mega CD si hanno32 bit?
4) Su MD consigliereste di comprare Mortal Kombat o una qualsiasi versione di Street Fighter 2?
Con questo ho finito, Tizio Caio vi saluta.

David Tozzo, Sannazzaro (Roma)

1) Caro David, (o forse dovremo dire Tizio Caio Sempronio?) ci dispiace deluderti, ma per Mega Drive esiste soltanto una versione di Street Fighter 2: la Special Champion Edition.
2) Vedi lettera precedente.
3) No.
4) Sono due picchiaduro bellissimi e i nostri gusti personali sarebbero del tutto soggettivi, per cui ti consigliamo di scegliere attentamente secondo le tue preferenze. Comunque, sia con l'uno che con l'altro, vai sul sicuro.

AMORE AL PRIMO JOYPAD 2: LA VENDETTA!

Sono sempre più innamorata; vorrei che rispondessi a queste domande:
1) Quanto sei alto?
2) Qual è il tuo colore preferito?
3) Dove abiti?
4) Quando sei nato? Di che segno sei?
5) Qual è la vostra firma?

Laura Lucarelli, Alessandria

Passiamo la parola, come per la prima lettera di Laura, direttamente a Sonic:
1) Come un porcospino, no!?
2) Il blu, naturalmente!
3) In una zona segreta (non posso dirti quale, le ammiratrici mi assedierebbero!).
4) Sono nato l'anno del Riccio, nel segno dell'Aculeo.
Per quanto riguarda la domanda n° 5... Aspetta e abbi pazienza!

UN VERO VETERANO!

Spettabile redazione di Sonic,
ho scovato il primo numero della vostra mitica rivista nella mia edicola di fiducia. Era ora che in Italia ci fosse un mensile di videogame che trattasse solo giochi della Sega, e che presentasse i fumetti ufficiali basati sui più famosi personaggi creati in quel fantastico universo videoludico che solo i veri

appassionati di videogiochi possono apprezzare completamente. La prima puntata del fumetto di Sonic non mi ha impressionato granché, mentre ho trovato stupendo Shinobi, sia per i disegni che per la sceneggiatura, che riescono a creare un'atmosfera tutta particolare. Se gli altri episodi saranno di questo livello, spero che il fumetto duri molto a lungo!!! A proposito, ho letto ultimamente che in America stanno pubblicando il fumetto di "Mortal Kombat". Lo potremo mai vedere in Italia, magari sulla vostra rivista? Spero proprio di sì!
Per il resto, il primo numero di Sonic non mi è sembrato niente male, anche se gradirei qualche notizia in più (quando possibile) sulle anteprime che realizzate. Inoltre vi consiglio di sopprimere la "Zona Relax" (o per lo meno metterci giochi un po' più furbi, che tutti possono risolvere) e di aggiungere nelle recensioni dei vari videogiochi i Megabit occupati dalla cartuccia recensita, tanto per avere un'idea di quanto il gioco è "massiccio". Spero inoltre che nei prossimi numeri la zona dei trucchi non sia dedicata interamente al Mega Drive!!!
Ho trovato invece molto ben fatte le recensioni: sui videogiochi che possedevo o che conoscevo avete dato dei giudizi più che competenti, e questo ve lo dice uno che è nel mondo dei videogame dai tempi del mitico Pac-Man!
Vabbé, adesso basta con i complimenti, o vi montate troppo la testa...
Vi saluto, augurandovi di avere il successo che meritate e di continuare così... Anzi, meglio di così!
P.S. Ho apprezzato il fatto che nella rivista non ci fosse pubblicità di alcun tipo, tranne che in seconda e in terza di copertina. Spero che sia così anche in futuro.

Andrea Rattin, Pino Torinese (TO)

Innanzitutto grazie, Andrea, per i tanti complimenti... Naturalmente ci fanno sempre piacere! Ecco un esempio, cari lettori, di una persona che ha apprezzato moltissimo il fumetto di Shinobi del primo numero... Anche i tuoi suggerimenti sono molto costruttivi, ma la Zona Relax apre un discorso simile a quello dei fumetti: c'è a chi piace e a chi non piace affatto, ma come vedi, in questo numero abbiamo cercato di realizzare qualcosa di più simpatico e divertente. Speriamo che vi piaccia! Sei davvero un appassionato di videogame dai tempi del mitico Pac-Man? Allora sei un Vero Veterano, di quelli con i calli da joystick!

POSTA FUMETTO

Matteo Camoriano (Roma)

VIDEOGIOCHI ED EPILESSIA.

Carissimi redattori di Sonic,
mi chiamo Luigi de Stefano, ho 11 anni e trovo la vostra rivista fantastica, non soltanto per i fumetti (veramente belli) ma anche per le anteprime molto dettagliate. Ma ora veniamo al motivo principale per cui vi scrivo: un paio di giorni fa sono andato a casa di un mio amico che mi ha fatto vedere la raccolta di un'altra rivista che tratta videogame; aperto un numero a caso, mi è capitata sotto gli occhi la lettera di un medico di cui non cito il nome. Nella sua lettera asseriva che i videogame non solo causano l'epilessia ma portano alla solitudine e, in alcuni casi, alla droga. Io leggendo la lettera non mi sono trovato d'accordo con lui perché, secondo me, i videogame sono solo un hobby e niente più. Forse scrivo così solo perché sono un ragazzo che si diverte con il suo Mega Drive, ma voi che cosa ne pensate?
Vi saluto,

Luigi di Stefano, Roma

Caro Luigi, stai pure tranquillo: né io, né tu, né nessun altro prenderà mai l'epilessia giocando a videogiochi. Si tratta di un equivoco abbastanza diffuso tra la stampa (soprattutto non specializzata e superficiale): devi sapere che la "scansione" del video (cioè i raggi luminosi lanciati dal tubo catodico in rapida successione che "aggiornano" lo schermo e

Alex Longhi

permettono i movimenti e le animazioni) possono, in un soggetto GIA' malato, causare delle crisi. Si tratta di un tipo particolare di malattia chiamato "epilessia fotosensibile". Queste persone devono giocare a una certa distanza dal video e non oltre un certo periodo di tempo, in modo da minimizzare i rischi. Le stesse persone possono avere una crisi guardando luci intermittenti (come quelle di una discoteca o di un neon) o altri fenomeni simili... Quindi i videogiochi c'entrano veramente poco... Ma i giornalisti in cerca di scoop si lanciano a pié pari in questo genere di argomenti, senza (spesso) informarsi in maniera adeguata, prima di tirare delle conclusioni.
Riguardo alla solitudine e alla droga, si tratta di pura fantascienza: conosco centinaia di persone che giocano regolarmente a videogame da molti anni e non sono né sole né tantomeno drogate. Noi della redazione, poi, siamo riusciti a fare di questo hobby un lavoro e ne siamo molto fieri, quindi sentire certe stupidaggini da parte di persone "colte", che dovrebbero dire cose sensate invece di confondere le idee alla gente, ci fa andare su tutte le furie. Continuate pure a giocare a Sonic o a Mortal Kombat senza problemi, ma non dimenticatevi che una bella partita a pallone in un pomeriggio di sole, con gli amici, è un'esperienza che non può essere sostituita da nessun videogioco.

I Libri Gioco di Sonic

Siete stanchi di giocare a Sonic sulla vostra console Sega preferita? (Spero proprio di no!)... Beh, allora potreste prendervi una pausa cercando di risolvere le avventure di Sonic nei libri-gioco della Fantail Books. Il formato è lo stesso dei classici libri-gioco in vendita anche in Italia e che hanno riscosso molto successo già da molti anni, soprattutto fra il pubblico di giocatori di ruolo e amanti del genere fantasy. I libri permettono di agire con una certa interattività sia con Sonic e Tails sia con il malvagio Robotnik. Attualmente in Inghilterra sono in vendita i primi due volumi ("Metal City Mayhem" e "Zone Rangers"): speriamo che presto vengano tradotti e distribuiti anche qui in Italia, o, quanto meno, che arrivino le versioni inglesi nei vari English Bookshop. Se li trovate da qualche parte, fatecelo sapere!

Speciale Super Street Fighter 2:

The New Challengers

Ne stanno parlando tutti: è il coin-op del momento e il sogno di tutti i videogiocatori che hanno una console a casa. Chiunque abbia giocato a SF2 per Mega Drive e ha letto o sentito la notizia dell'uscita di questa nuova versione, si starà domandando se verrà mai convertita per il 16 bit di casa Sega. Ebbene, la risposta è sì! Quest'anno la Capcom svilupperà contemporaneamente le due versioni "casalinghe" di SSF2 per Mega Drive e Super Nintendo, e ha annunciato che il gioco verrà distribuito, più avanti, anche sulle altre console Sega con l'unica eccezione del Mega CD. Questo per problemi tecnici di memoria e di caricamento.

In Breve

Super Street Fighter 2:

I Nuovi Sfidanti!

Vi presentiamo i quattro nuovi personaggi che potrete incontrare nel coin-op Capcom con le loro mosse speciali principali. Occhio, ragazzi: sono veramente tosti!

•FEI LONG (Cina)
Un vero esperto di arti marziali. La sua velocità e la sua potenza nei pugni e nei calci sono tali da fare di lui una sorta di nuovo Guile.
-REKKA KEN (montante): giù, diagonale in basso e avanti, avanti e pugno.
-SHIEN-KIYAKU (calcio infuocato): indietro, giù, diagonale in basso e indietro, calcio.

•T HAWK (Messico)
Il nome completo di questo indiano d'america grande come una casa è Thunder Hawk (ovvero Falco del Tuono, o qualcosa di simile). Non è molto veloce ma è potente e forte come Zangief (nonché ancora più grosso)!
-TUFFO CONDO: tutti i pulsanti di pugno e salto.
-TOMAHAWK: avanti, giù, diagonale in basso e avanti, pugno.
-TIFONE MESSICANO: giro completo con la croce direzionale e pugno.

•CAMMY (Gran Bretagna)
Una ragazza che sembra la figlia (o la sorella) di Guile. È super-veloce e ha una quantità incredibile di calci potenti.
-FRECCIA ROTANTE: giù, avanti, destra, calcio.
-CANNONATA: avanti, giù, diagonale in basso e avanti, calcio.

•DEE JAY (Giamaica)
Un vero esperto di musica che si diletta (!?) di arti marziali: ha delle mosse veramente particolari e devastanti!
-COLPO ASSO: indietro, avanti, pugno.
-DOPPIO CALCIO CIRCOLARE: indietro, avanti, calcio.
-MONTANTE MITRA: giù, su, pugno.

È in arrivo Virtua Racing

La Sega ha recentemente annunciato la sua ferma intenzione di convertire Virtua Racing, il mitico simulatore di corse automobilistiche che ha fatto impazzire migliaia di videogiocatori in tutto il mondo, per la sua console a 16 bit. La cartuccia (non sappiamo ancora di quanti Megabit) incorporerà (sono notizie ufficiali) un chip speciale chiamato DSP (Digital Signal Processing) che permette una gestione della grafica a poligoni molto più veloce e fluida. Il risultato dovrebbe essere uguale all'originale versione del bar o della sala giochi, o andarci davvero molto vicino. In questo caso è da comprare al volo, soprattutto se sarà possibile giocare in due contemporaneamente (altra notizia che non abbiamo per certa al momento di andare in stampa). State sicuri che non appena uscirà, lo recensiremo. Quindi tenete d'occhio le pagine dei prossimi numeri di Sonic.

Cool Coyote

anche su Master System!

Abbiamo dato un'occhiata in anteprima ad alcune immagini di Fire and Ice per Master System, un nuovo gioco di piattaforme della Virgin che ha già riscosso un grande successo, in passato, sul computer Commodore Amiga. Voi impersonerete, appunto, un coyote che, con il suo cucciolino, dovrà superare numerosi e divertentissimi livelli di piattaforme dotati di un'atmosfera veramente profonda e ben realizzata. Pensate che ci sono diverse zone climatiche con grafica, musica e mostri completamente differenti e che il giorno e la notte si susseguono e modificando la luminosità e gli effetti grafici, nonché il tipo di mostri che è possibile incontrare. Un gioco che non può mancare nella ludoteca di ogni appassionato del genere.

Gli Orologiai del Game Gear

La Sony ha annunciato il suo primo prodotto per un portatile: si tratta di Gear Works per Game Gear, un rompicapo molto simile a Click Clack, un vecchio titolo italiano dell'Idea. In questo gioco dovrete improvvisarvi orologiai e comporre complessissimi agglomerati di meccanismi e ingranaggi. Ci sono moltissimi livelli di difficoltà e ogni tipo di ingranaggio, come potrete immaginare, ha delle caratteristiche assolutamente uniche che vanno sfruttate al fine di far funzionare i nostri cari orologi. Tanto per complicare le cose, ogni tanto saltano fuori dei mostracci che distruggono gran parte del lavoro e dobbiamo ricominciare da capo, o cercare di eliminarli. Sembra molto divertente... Staremo a vedere.

Beep-Beep! Arriva Road Runner...

La Sega ha annunciato l'uscita per Master System e Game Gear di un nuovo gioco basato sui famosi personaggi dei cartoni animati Wile E. Coyote e Beep-Beep. "Road runner", come si chiama in inglese, dovrà evitare tutte le trappole che Wile E. Coyote gli preparerà e schizzare verso la fine del livello. Da quello che abbiamo potuto vedere sembra molto veloce.

Horror sul Mega CD

La Virgin ha firmato un contratto con il più grande autore di horror inglese vivente, Clive Barker (autore di film che avrete certamente visto come Hellraiser, Hellraiser 2 Hellbound e Cabal) per produrre una serie di giochi per la console a 16 bit digitale della Sega. Clive Barker, molto appassionato di computer, oltre che di horror, verrà coinvolto nei progetti di gioco a tutti gli stadi, dalla progettazione alla realizzazione finale e, potete starne certi, saranno giochi per grandi sfide con gli amici

Zona Franca

È la macchina che tutti abbiamo sognato, la console delle meraviglie: il CD-ROM per Mega Drive! Il 16 bit digitale di casa Sega esce oggi, con il Mega Drive, con una veste più moderna... Anche se la sostanza è assolutamente la stessa! Diamo un'occhiata all'hardware del Mega CD e al software disponibile per questa macchina.

Mega CD

La Sega ha battuto tutti sul tempo (tranne il PC Engine, che aveva già un'interfaccia CD-ROM, il famoso Duo) con un lettore CD per il Mega Drive che ha riscosso, alla sua presentazione giapponese, grandi successi di critica e di pubblico. Seguendo la politica che tentava di impedire una massiccia importazione parallela di cartucce (e, in questo caso, di CD), la ROM (cioè la serie di informazioni "fisse" residenti in memoria che permettono ai processori la gestione dei dati e la loro elaborazione) del Mega CD è stata riprogrammata in maniera differente per le versioni destinate ai tre mercati principali del divertimento elettronico: quello giapponese, quello americano e quello europeo. Questo significa che un gioco per Mega CD giapponese non può funzionare sulle altre due versioni della macchina e viceversa. In questi ultimi tempi, però, molti rivenditori sono in grado di modificare la vostra macchina in modo da farle utilizzare differenti versioni di ROM, permettendo quindi di vedere più di uno standard CD (questo, naturalmente invalida la garanzia ufficiale...). La macchina si è diffusa velocemente , soprattutto in Giappone in cui ha riscosso un grandissimo successo. Tutti si aspettavano che, presto o tardi, la Nintendo facesse uscire una sua personale risposta alla nuova console digitale Sega... Ma i boss della casa di Super Mario Bros hanno deciso di non intraprendere questa "corsa" al CD che moltissime altre case hanno lanciato con entusiasmo. Dal punto di vista tecnico (andatevi a leggere il box apposito per maggiori informazioni), il cuore del Mega CD è un processore Motorola 68000, lo stesso dell'Amiga e del Macintosh, dotato di un coprocessore che permette di creare zoom e rotazioni simili a quelle del "Mode 7" del Super Nintendo.

Ecco la nuova veste del Mega CD 2, per il resto identico al suo predecessore.
Sotto: al contrario del Mega CD 2, che si aggancia lateralmente, il Mega CD viene posto sotto il Mega Drive.

Scheda Tecnica Mega CD

Misure	28X21X8 cm
Processore	EPR 14088 B (68000)
Velocità	12,5 MHz
RAM	6 Mbit
ROM	1 Mbit
Grafica	Come il Mega Drive
Sonoro	8 Canali Audio - Stereo Digitale
Campionamento	Fino a 32 KHz
Tempo d'accesso	Da 0,8 a 1,4 secondi
Compatibilità	CD Audio - CD+G

E il software?

Sewer Shark

Si tratta di un gioco in cui dovrete lanciarvi nei tunnel delle fogne di una città del futuro, per uccidere dei terribili mostri radioattivi. La giocabilità non è particolarmente alta e la grafica, talvolta, è confusa, anche se l'azione è frenetica e coinvolgente.

Silpheed

Wolfchild

Un classico Coin-Op trasposto su CD: dovrete superare numerosi livelli di piattaforme/azione, picchiando i nemici a destra e a manca, e raccogliendo delle gemme speciali che vi trasformeranno in un terribile uomo-lupo vendicatore.

Time Gal

Batman Returns

Davvero niente male questo gioco, frutto di un mix tra un classico "platform-game" e un gioco di guida, al volante della Batmobile. Il livello di difficoltà è abbastanza elevato e il gioco rappresenta una vera e propria sfida anche per i più accaniti videogiocatori.

Sonic CD

Night Striker 2

Uno sparatutto in visuale soggettiva. Siete ai comandi di una specie di automobile volante e dovrete scegliere il percorso, attraverso numerosi bivi, per tentare di arrivare allo scontro finale con il boss dei cattivi e liberare la vostra ragazza rapita. Brutto graficamente e lento nei caricamenti: ve lo sconsigliamo.

Final Fight CD

Final Fight CD

Un altro classico delle sale giochi: potrete scegliere il vostro personaggio preferito (o giocare in due contemporaneamente) e picchiare a più non posso tutti i nemici che vi si parano di fronte, fino allo scontro finale con il cattivone di turno. Molto bello e giocabile.

Jaguar XJ 220

Un buon gioco di guida che presenta, però, dei pesanti rallentamenti nell'opzione di gioco a due in "split-screen" (cioè con lo schermo diviso in due, orizzontalmente, che mostra entrambi i piloti in visuale soggettiva). La realizzazione, a nostro parere, poteva essere curata maggiormente.

Night Trap

Un vero e proprio film interattivo in cui dovrete controllare, tramite un sistema di telecamere, un'intera villa, preparando delle trappole a dei misteriosi rapitori che cercheranno di catturare gli inquilini. Ottima grafica, scarsa giocabilità.

Silpheed

Sicuramente lo sparatutto più bello attualmente disponibile per questa console. La visuale è in soggettiva e la grafica a poligoni. Ci sono moltissimi bonus, astronavi nemiche, boss di fine livello... Il tutto commentato da una colonna sonora eccezionale. Bellissimo, da avere assolutamente.

Time Gal

Una specie di "lasergame" (come Dragon's Lair, Space Ace o Super Don Quixote). Dovrete superare, nei panni di una simpaticissima (e bellissima) ragazza disegnata nello stile dei cartoni animati giapponesi, una serie di livelli di varia difficoltà, trasportati nel tempo da un congegno fantascientifico: dai dinosauri alle astronavi. Purtroppo è fin troppo facile: lo finirete senza troppe difficoltà.

Wonder Dog

Un ottimo gioco di piattaforme, convertito anche su altre macchine, con degli spunti interessanti, una colonna sonora bellissima e una realizzazione grafica magistrale. Il cagnone protagonista del gioco è simpaticissimo e non ha nulla da invidiare ai personaggi di Sonic.

Ecco the Dolphin

Bari Arm

Un altro sparatutto, stavolta in visuale orizzontale, veramente ben riuscito. La grafica è molto curata e i boss di fine livello tengono praticamente tutto lo schermo. L'azione frenetica è particolarmente coinvolgente e il livello di difficoltà ben calibrato. Raccomandato soprattutto agli amanti del genere.

Dragon's Lair

Sonic CD

Poteva forse mancare proprio lui, il mitico Sonic, sul Mega CD? Certamente no, infatti il porcospino blu vive in questo compact disc una delle sue avventure più belle e divertenti, con sezioni di corsa in soggettiva e livelli amplissimi e veloci come non mai.

Ecco the Dolphin

Fondamentalmente la versione per CD di Ecco the Dolphin è esattamente identica a quella su cartuccia: rimane un gioco splendido. L'aggiunta di una colonna sonora che sfrutta le potenzialità digitali del supporto rende ancora più godibile questo insolito gioco di piattaforme.

Dragon's Lair

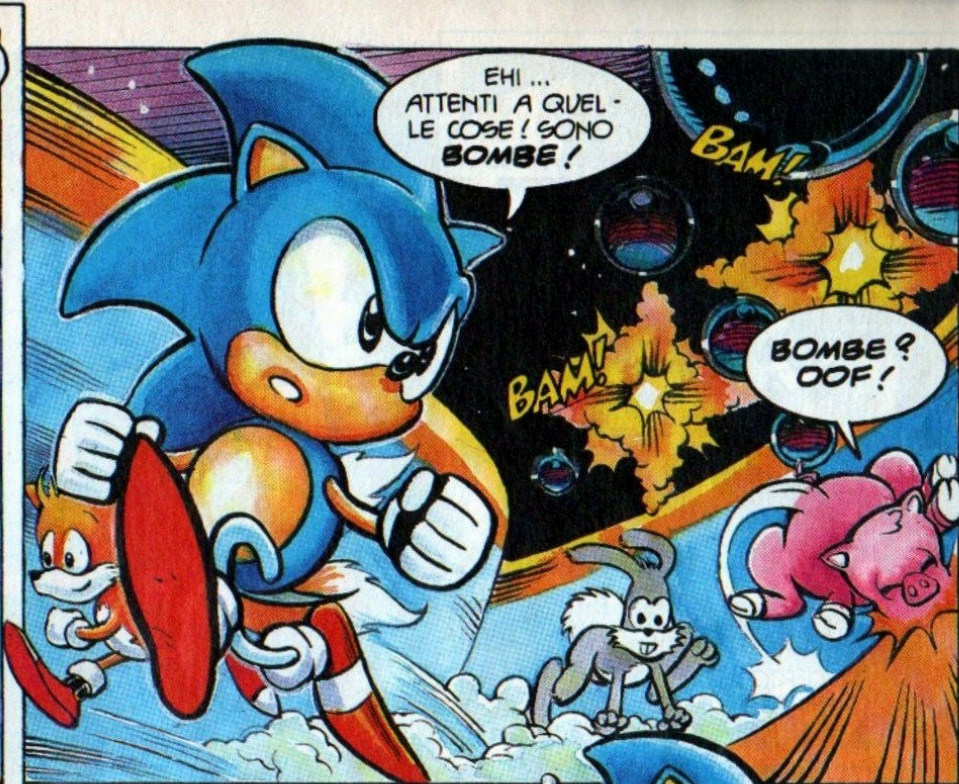
Ve lo ricordate? Ma sì, il famoso gioco al laser che ha fatto impazzire tutti i videogiocatori in tutte le sale gioco del mondo: Dirk the Daring doveva salvare la principessa dalle spire del Drago, riconquistando la spada magica e sfuggendo a pipistrelli giganti, mostri bubblati e il terribile Re Lucertola! Il cartone animato originale viene convertito su CD e il risultato è notevole.

Jurassic Park

Si tratta di un gioco molto diverso rispetto alle versioni per Mega Drive o per Game Gear: una vera e propria avventura interattiva con tanto di Full Motion Video e enciclopedia dei dinosauri. Tutti gli ambienti sono stati presi a prestito direttamente dalle splendide scenografie e dagli effetti speciali del film.

E' NOTTE SUL PIANETA MOBIUS...
ADESSO, TAILS?
UN PO' DI PAZIENZA, JOHNNY!
TUTTO BENE, PORKER LEWIS?
S-SOLO UN PO' NERVOSO!
RICORDATE! NELLA SPECIAL ZONE, SOLO IO POSSO ENTRARE, GRAZIE ALLA MIA VELOCITA' SONICA, ATTRAVERSO GLI STAR POST!
E' STRAPIENA DI OGNI GENERE DI COSE PAZZE E PERICOLOSE!
Sonic THE HEDGEHOG
LE ORIGINI DI Sonic
1ª PUNTATA
ATTENTI, LI' DENTRO!
FORZA, SALTATE!
AAAAAH!
FA-ZOOM!

DATEVI UNA MOSSA!

NON LASCIAR-CI INDIETRO, EH, SONIC?

EHI ... ATTENTI A QUEL-LE COSE! SONO **BOMBE**!

BAM!

BAM!

BOMBE? OOF!

UNA VOLTA, PRIMA CHE LI RACCO-GLIESSI TUTTI, ALLA FINE DI QUEI TUNNEL C'ERANO GLI SMERALDI DEL CAOS!

ADESSO LI TENGO IN UN POSTO PIU' SICURO!

AAAH!

VEDI, HO DECISO CHE ERA ORA CHE I MIEI AMICI CONOSCESSERO LA VERITA' SUL **DOTTOR ROBOTNIK!**
COMPRESA LA STORIA DEI TUOI POTERI?
CERTO! E' LA PARTE PIU' DIVERTENTE!
E ALLORA... **VIA!**
UH... DOVE SONO?
QUESTA E' LA **PRIMA VOLTA** CHE HO INCONTRATO ROBOTNIK!

KINTOBOR NON POTEVA RESISTERE ALLA TENTAZIONE DI FARE ESPERIMENTI SULLA MIA VELOCITA'. NEL SUO GIROSCOPIO CINETICO IMPARAI A CORRERE ANCORA PIU' VELOCEMENTE. IN CAMBIO USAI LA MIA VELOCITA' PER CERCARE LO SMERALDO MANCANTE!
PROVEREMO QUESTE SCARPE ANTI-FRIZIONE! LE HO CHIAMATE POWER SNEAKERS!
PRONTO AL SUO VIA, DOTTORE!
EHI, DOTTORE... FORTI, QUESTE POWER SNEAKERS!
025 MPH
257 MPH
475 MPH
758 MPH
FERMA, SONIC!
TROPPO VELOCE PER LA GIRATOSFERA!
KA-BOOM!!
SONIC!
"SUPERAI IL MURO DEL SUONO E MANDAI IN FRANTUMI L'APPARECCHIO!"
"DAL BOTTO VENNI FUORI CON UN LOOK AERODINAMICO NUOVO DI ZECCA!"
761 MPH

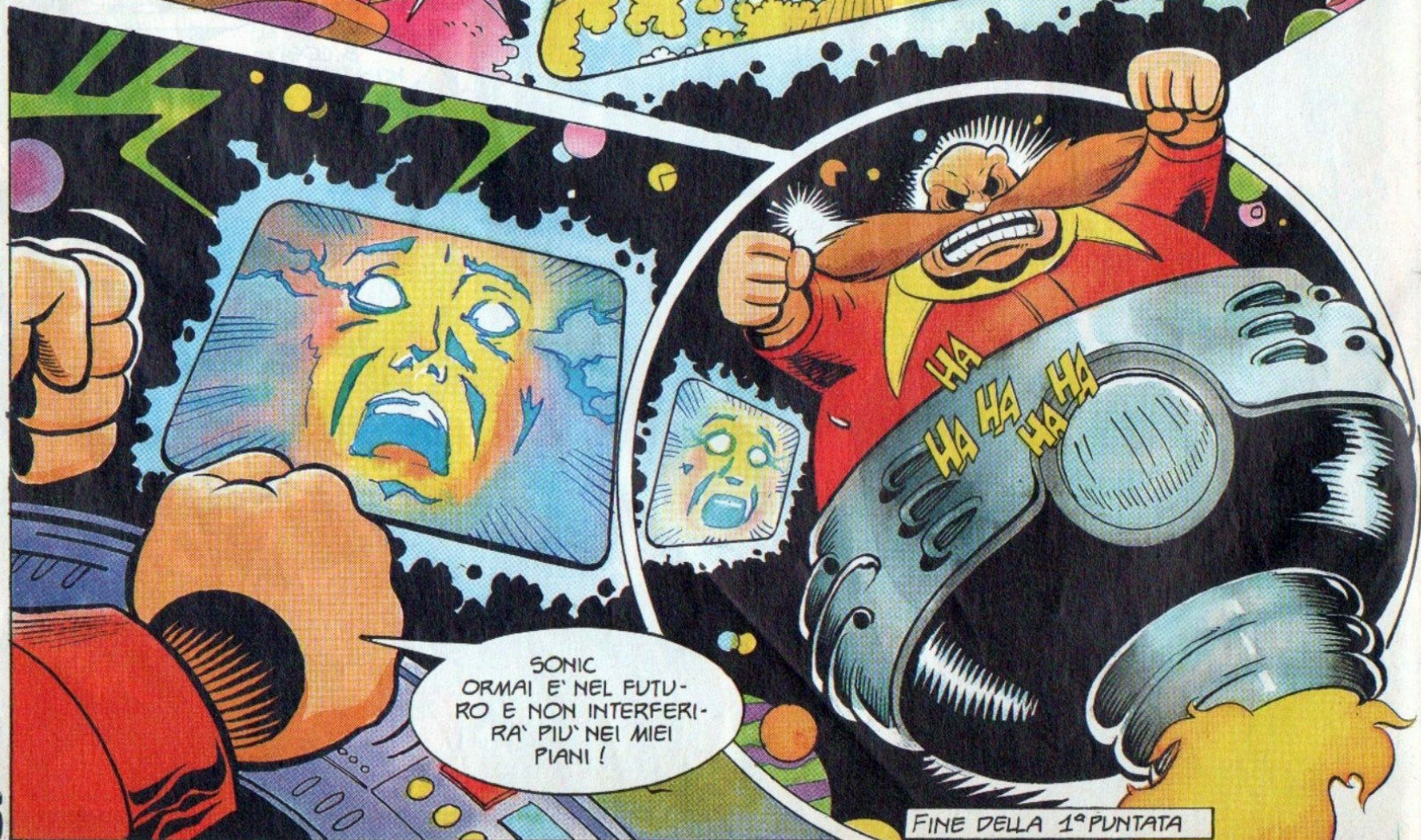
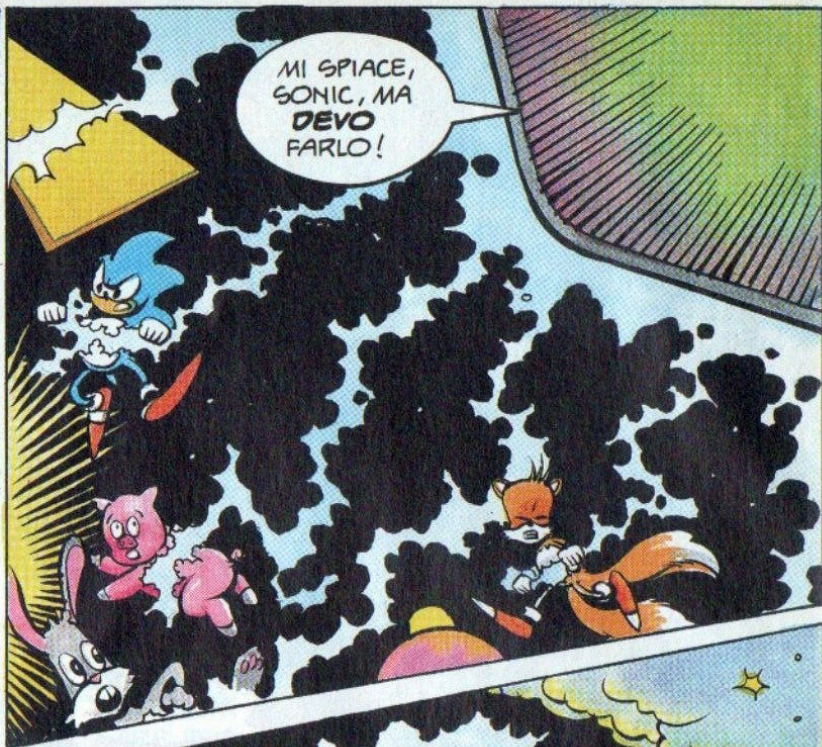
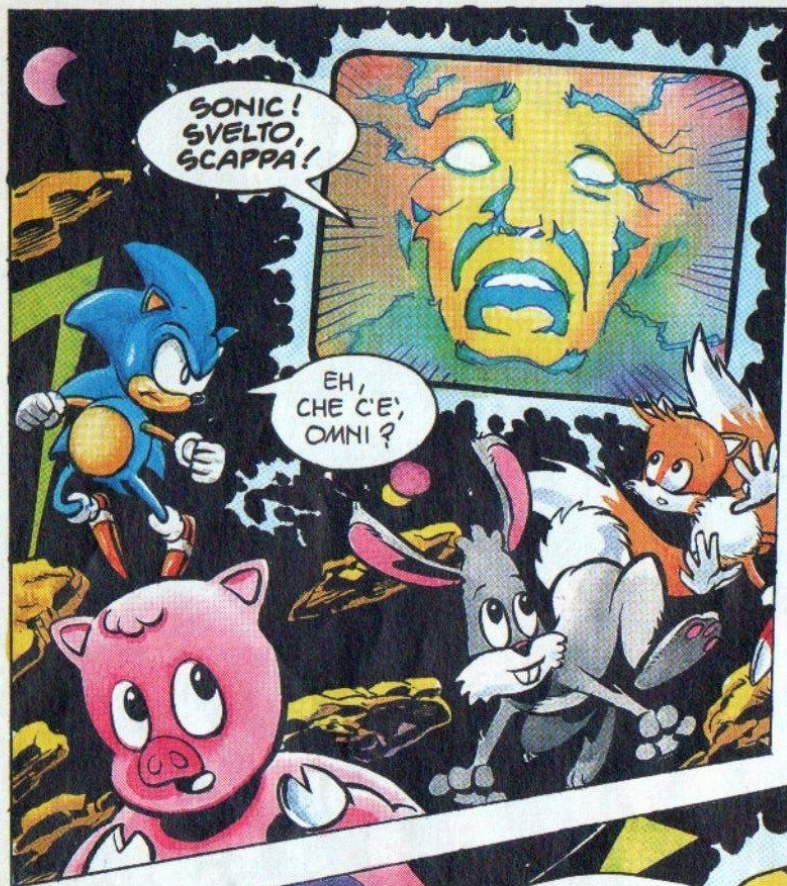
PENSAVO DI POTER ANDARE D'ACCORDO CON KINTOBOR! ERA UN BRAVO TIPO...
CI FACCIAMO UNO SPUNTINO, SONIC?
GRANDE! VADA PER UN TRIPLO CHEESEBURGER E TANTA KETCHUP!
ATTACK OF THE KILLER ZOMBIE PENGUINS

OH, NO! SIAMO A SECCO CON LE CIBARIE!
PUAH! DA QUANTO E' LI' QUELL'UOVO?

SEI MESI O GIU' DI LI'...
...UN PO' DI SALE E SARA' PERFETTO!

ATTENTO, DOTTORE!
AHIO!

KRRRK!
WHOOOM!

DOTTORE... COME STA?
NON PREOC-CUPARTI, SONIC!
MAI STATO MEGLIO!
DR IVO ROBOTNIK
DR. IVO ROBOTNIK?
COME N-UOVO!
"LA MALVAGITA' DEGLI SMERALDI SI ERA COMBINATA CON L'UOVO MARCIO!"
E COSI', KINTOBOR E' DIVENTATO ROBOTNIK, UN ESSERE MALEFICO!
E ANCHE SE LO BATTO SEMPRE, ROBOTNIK CONTINUA A SFUGGIRMI!

SONIC! SVELTO, SCAPPA!
EH, CHE C'E', OMNI?
MI SPIACE, SONIC, MA DEVO FARLO!
BEN FATTO, SCHIAVO! SEI IN MIO POTERE, COME TUTTA LA SPECIAL ZONE!
HA HA HA HA HA
SONIC ORMAI E' NEL FUTU-RO E NON INTERFERI-RA' PIU' NEI MIEI PIANI!
FINE DELLA 1ª PUNTATA

VIGGILOGIA

Questo mese, date le numerose lettere sull'argomento giunte in redazione, parleremo un po' del Game Genie e dei codici che si possono usare con questo utile accessorio per la vostra console preferita. Come al solito vi raccomando di studiare bene, perché gli esami sono vicini (ok, ok, sto scherzando...). Buona lettura e buon divertimento!

Game Genie

Questo accessorio si inserisce nel normale alloggiamento per la cartuccia e permette, una volta accesa la console, di inserire, tramite un'apposita schermata, una serie di codici che influenzano direttamente il gioco scelto. La cartuccia del gioco va, naturalmente, inserita sopra il Game Genie. È così possibile avere più vite, più armi, più tempo, essere invulnerabili, cominciare da livelli più avanzati.

Codici

Sono tutte le serie di caratteri alfa-numerici che è possibile inserire nel Game Genie in modo da modificare i vari giochi. Su ogni numero di Sonic, nella Zona Trucchi, troverete dei codici Game Genie nella colonna laterale destra. Potrete digitarli direttamente e godervi gli effetti speciali che abbiamo scoperto per voi. Ma fate attenzione a non usarli troppo, o vi rovinerete il gusto del gioco!

Gabole

Le "gabole" (o trucchi o, in inglese, "cheat mode") si differenziano dai "codici" perché non è necessario il Game Genie per sfruttarli (tutta la Zona Trucchi tranne la colonna laterale dei codici, tratta proprio di "gabole"). Infatti, si tratta di opzioni lasciate dai programmatori che permettono di avere vite infinite, di cominciare da livelli avanzati, di avere energia infinita, ecc. in modo da permettere loro di provare il gioco in tutte le sue parti senza dover impazzire ogni volta. Quando riusciamo a scoprire qualcuna di queste "opzioni" speciali, le pubblichiamo in modo che tutti possano, se vogliono, usufruirne.

Bonus

Sono tutti gli "oggetti" presenti sullo schermo che, in qualche modo, potenziano il giocatore o lo avvantaggiano. Ci sono molti tipi di bonus, ognuno dei quali ha dei nomi in inglese: gli "one-up" sono le vite-extra, i "power-up" sono generalmente dei potenziamenti per le armi o per i personaggi, i "coin" sono monetine, quindi punti, e le "smart-bomb" sono delle armi terribili che distruggono tutto quello che c'è sullo schermo.

Zona PROVE

ANCHE SU QUESTO NUMERO LEGGERETE TANTISSIME RECENSIONI SUI GIOCHI SEGA! COMINCIAMO ALLA GRANDE CON SENSIBLE SOCCER, LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI CALCIO PER MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE! CONTINUIAMO CON TITOLI COME COSMIC SPACEHEAD (GAME GEAR E MEGA DRIVE), FANTASTIC DIZZY E ROBOCOP 3 (MASTER SYSTEM) FINO A DUE GIOCHI MITICI PER MEGA CD: CHUCK ROCK (PIATTAFORME NELLA PREISTORIA) E THUNDER HAWK (SPARATUTTO). INFINE, DUE GIOCHI PER MEGA DRIVE CHE VI PIACERANNO SICURAMENTE: HOOK (OVVERO IL GIOCO DI CAPITAN UNCINO) E THE LOST VIKINGS AL MESE PROSSIMO!

SUPER KICK OFF

CONSOLE
IDENTIFICA IL SISTEMA TESTATO: MS STA PER MASTER SYSTEM, MD PER MEGA DRIVE, GG PER GAME GEAR E MCD PER MEGA CD.

SCHEDA TECNICA
LA CARTA D'IDENTITÀ DEL GIOCO.

VOTO PARZIALE
GRAFICA, SONORO E GIOCABILITÀ IN UN GIOCO SONO MOLTO IMPORTANTI, PERCIÒ VENGONO VALUTATI UNO PER UNO.

VOTO
IL GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO.

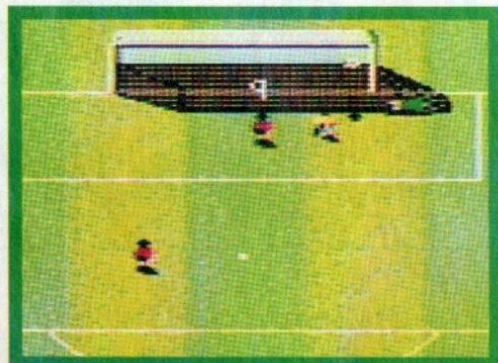
I COMANDI
PER SAPERE GIÀ DOVE METTERE LE MANI.

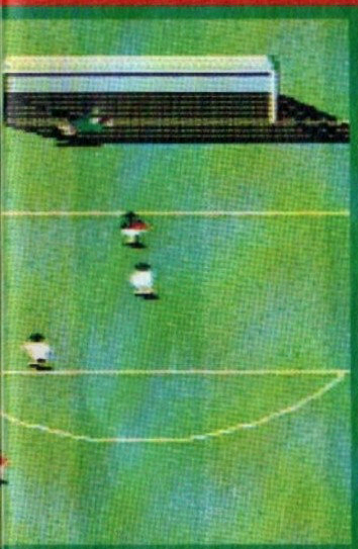
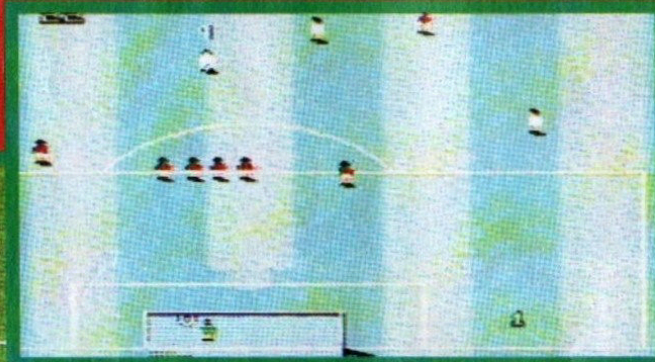
BONUS MALUS
I PREGI E I DIFETTI DEL GIOCO

SENSIBLE SOCCER

Per tutti coloro che erano rimasti delusi da Kick Off e dalla sua eccessiva difficoltà e per chiunque altro sia appassionato dello sport più bello del mondo, ecco la versione per console del gioco del calcio più immediato e realistico della storia. La definizione non è per niente esagerata, perché il gioco presenta tutti gli elementi essenziali in grado di ricreare lo spirito e la bellezza di questo sport, fuori e dentro al campo. Fuori, c'è tutto quello che

Sopra e a destra alcune scene di gioco: una volta arrivati in area avrete bisogno di sangue freddo e decisione per riuscire a segnare.

Qui sopra potete vedere alcune delle opzioni riguardanti i vari tornei: i nomi sono piuttosto fantasiosi, come si può notare.

Altre azioni di gioco: scoprirete che la scelta della giusta formazione è essenziale per vincere una partita.

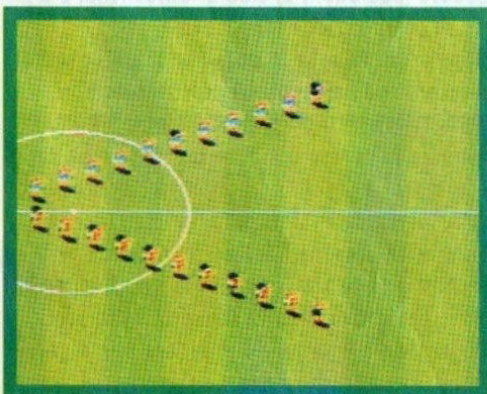
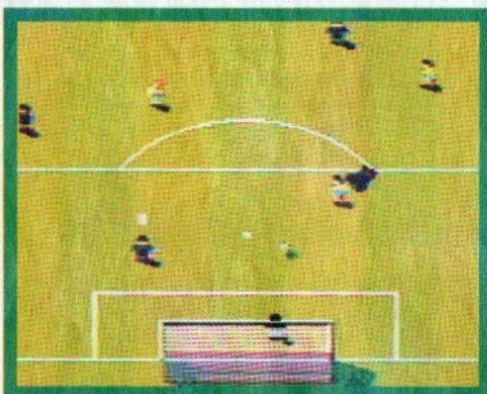
Il portiere si è già buttato sperando di intercettare il vostro tiro: è il momento di approfittarne per risolvere definitivamente l'incontro a vostro favore!

Le due squadre si posizionano per la foto dei giornalisti, prima dell'inizio della partita.

Un buon tiro con effetto potrebbe riuscire a superare la barriera ben nutrita di giocatori.

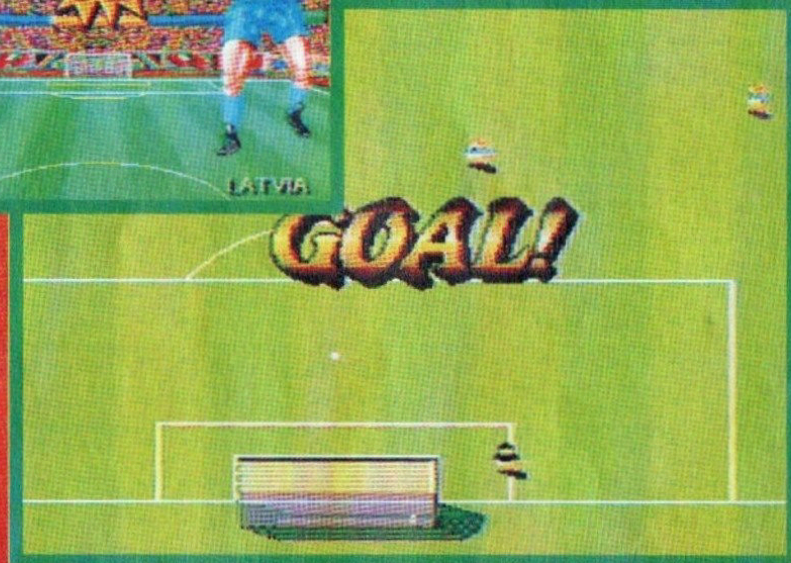
All'arbitro quest'ultimo fallo non è andato proprio giù: ecco il cartellino giallo dell'ammonizione.

Le due immagini in alto mostrano le varie competizioni alle quali si può partecipare con squadre di club e con le nazionali.

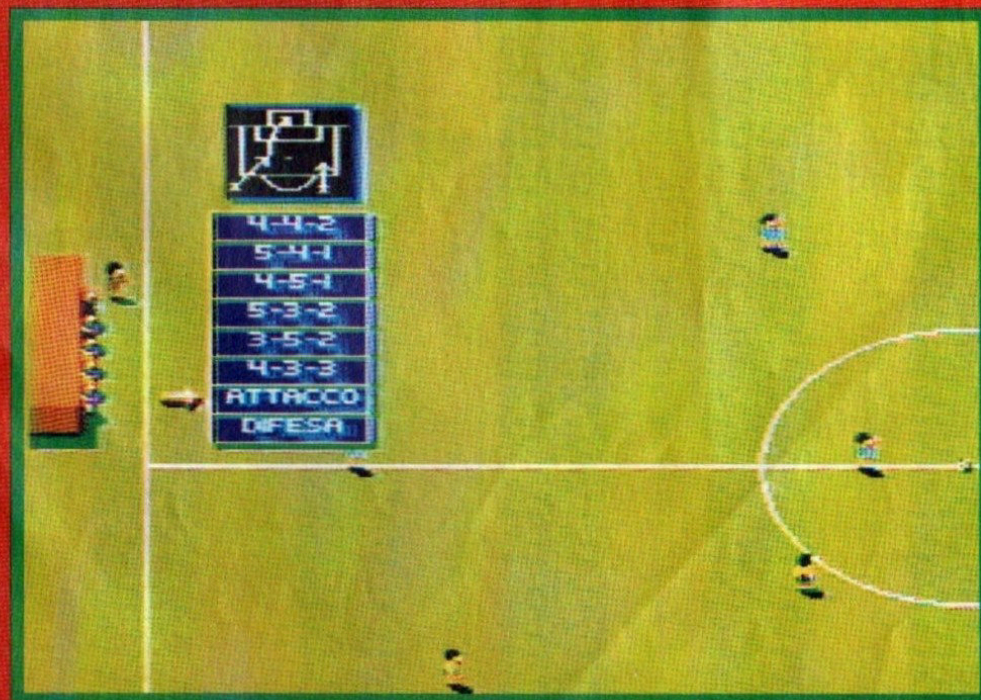
serve per organizzare un vero incontro sportivo, potendo scegliere per prima cosa il tipo di squadre (nazionali, di club o fantastiche) e il tipo di competizione (amichevole, Lega o Coppa). Tuttavia, se le possibilità non dovessero essere soddisfacenti, si potranno sempre costruire tornei a proprio piacimento. Prima di scendere in campo è inoltre possibile scegliere la formazione dei titolari e le cinque riserve da far accomodare in panchina, tenendo anche conto della presenza dei tre fuori classe (evidenziati da una stellina) e delle eventuali squalifiche che gravano sulla squadra. Altra scelta abbastanza rilevante, da prendere prima del match, è quella che riguarda il modulo di gioco con cui schierarsi in campo, con il quale si decide l'atteggiamento tattico della squadra (difensivo, d'attacco, ecc.). La partita vera e

propria è rappresentata sullo schermo da un'inquadratura che mostra il campo verticalmente, (abbastanza ridotto nelle dimensioni), così come gli omini che vi si muovono sopra. Il motivo di questa scelta è l'intento dei programmatori di sopprimere l'utilizzo del tanto odiato radar, che rende i giochi poco immediati e troppo complicati. In questo modo è anche più facile riuscire a impostare l'azione di gioco in maniera efficace, perché è sempre possibile tenere sotto controllo le posizioni e gli spostamenti degli altri giocatori, per servirli all'occorrenza con uno dei numerosi colpi a disposizione (che sottolineano l'alta percentuale di realismo, ma anche l'immediatezza del programma, data la facilità con la quale si possono effettuare); tra questi troviamo i pre-

Sopra, tre schermate di azioni di gioco. A destra: in questa sezione è possibile modificare tutte le caratteristiche dei giocatori e della squadra.

Qui sopra una panoramica dello stadio in cui si svolgerà la partita.

In alto una breve schermata di introduzione mostra le divise delle due squadre; a destra, invece, la schermata che appare quando si segna un gol.

Su questo tiro il portiere non ha potuto far nulla: non gli rimane che raccogliere la palla e continuare il gioco.

Una peculiarità di questo gioco sta nella possibilità di fare gol anche con il proprio portiere.

A sinistra appare una scritta che indica il nome del marcatore e il minuto in cui è stato segnato il gol. Sotto: selezionando la panchina è possibile cambiare la propria tattica di gioco o compiere le sostituzioni.

cisi e rapidi passaggi, gli immancabili lanci lunghi, i vorticosi cross in area, le travolgenti scivolate, gli spettacolari colpi di testa in tuffo e gli esagerati tiri a effetto. Inoltre i lanci, come le scivolate e i colpi di testa, mettono a disposizione del giocatore un importante elemento, ovvero la possibilità di cambiare l'angolazione della traiettoria della palla, in modo da rimediare e correggere eventuali e involontarie direzioni di tiro errate. Altri elementi che possono stuzzicare il giocatore ed entusiasmare il fanatico, sono: i diversi campi di gioco, che cambiano secondo la stagione, i colorati cartellini degli arbitri, e la possibilità di rivedere il gol appena realizzato. Inoltre, è degna di nota la differenziazione estetica dei giocatori, sia nel colore della pelle che in quello dei capelli, che permette di riconoscere a colpo d'occhio un determinato elemento della squadra. Infine elogiare l'incredibile possibilità, nella versione Mega Drive, di rivoluzionare il gioco. Il giocatore, infatti, può cambiare i nomi delle squadre e dei calciatori, il colore delle divise, la pelle e i capelli dei calciatori; un gol sicuro a favore della lunga longevità.

COSMIC SPACEHEAD

In questo titolo, a metà tra l'avventura e il gioco di piattaforme, impersonerete un bambino venuto dallo spazio giusto in tempo per salvare la Terra dalla minaccia di un malvagio scienziato, totalmente pazzo che ha deciso di diventare il padrone assoluto del pianeta. Purtroppo per voi, avete soltanto ventiquattr'ore per sconfiggere il cattivone di turno e riportare la tranquillità e la pace sulla Terra!
Guardando la mappa delle varie zone che dovrete superare prima di arrivare a faccia a faccia con il malvagio scienziato, possiamo vedere la base spaziale di Cape Carnival, il centro di controllo dei passaporti, la vecchia

Ecco, qui sopra, un'altra immagine dell'introduzione mentre, più a destra, una scena tratta dalla sezione di "avventura". Come potete vedere tutte le opzioni sono presenti nella finestra in basso, mentre il personaggio si muove nello scenario.

In questa pagina potete vedere alcune scene della bellissima introduzione di Cosmic Spacehead. Il personaggio principale è molto simpatico e graficamente ben realizzato.

In alto a sinistra vediamo un'immagine del pianeta in pericolo. Qui sopra e a lato a sinistra, invece, potete vedere alcune immagini della versione Game Gear.

città fantasma e i vari paesi dell'isola del cattivo. La sezione di avventura prende in esame una sola locazione per volta, in cui potrete compiere molte operazioni grazie all'interfaccia dei comandi, semplice, completa e immediata: potrete raccogliere oggetti e interagire con elementi dello sfondo, spostarvi, parlare con i vari personaggi presenti sullo schermo, usare o dare cose e oggetti, e guardare i singoli elementi di una zona, in modo da ricevere ulteriori indizi e informazioni. Per andare da una zona della mappa all'altra, però, dovrete forzatamente superare dei piccoli livelli di piattaforme infestati dagli scagnozzi del malvagio scienziato pazzo, che tenteranno in tutti i modi di farvi la pelle. Potrete, come in ogni buon gioco di piattaforme, saltare per evitare gli attacchi, raccogliere bonus e proseguire fino all'uscita del livello. Questi "intermezzi" arcade si faranno, naturalmente, via via sempre più difficili e pieni di bestioni incattiviti, ma con un po' di esperienza non dovreste avere troppe difficoltà a superarli. L'avventura

FAX

Titolo	COSMIC SPACEHEAD
Casa	CODEMASTERS
Genere	AVVENTURA
Giocatori	1

GRAFICA 83

SONORO 80

GIOCABILITÀ 90

MEGA DRIVE

Bellissima trama, buona interfaccia comandi.

Graficamente, da un Mega Drive ci si aspetta qualcosa di più.

88

- Muove l'indicatore
- Sceglie le opzioni
- Conferma le opzioni
- Mappa
- Pausa

Qui sopra vi mostriamo un'immagine tratta dalla sezione a piattaforme tra una locazione e un'altra.

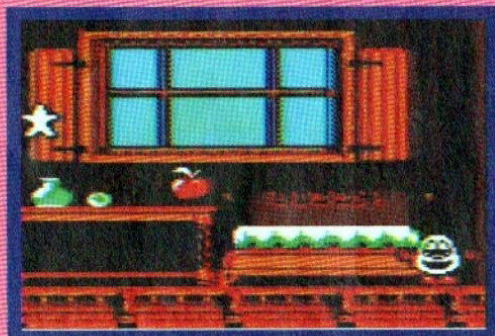
In alto un'altra immagine della sezione a piattaforme: qui sopra una scena tratta dalla versione per Game Gear.

Il nostro Cosmic Spacehead si trova a Cape Carnival, la base spaziale del pianeta. Sotto, altre due immagini Game Gear.

ha una bella trama ed è ben costruita, piena di elementi ironici e rompicapo divertenti, ma non troppo difficili, in modo da non far bloccare il giocatore per troppo tempo e rischiare la noia al posto del divertimento. Inoltre, la presentazione grafica è molto buona, mentre il sonoro lascia un po' a desiderare, soprattutto nella versione Game Gear (inevitabilmente). L'interfaccia della sezione "avventurosa" prevede soltanto cinque comandi generali, con i quali, però, riuscirete ugualmente a superare (se verranno usati in modo intelligente) qualsiasi tipo di situazione o di enigma. La scelta di semplificare questo aspetto, pur mantenendo un alto grado di interattività, è particolarmente felice. I comandi in questione sono "Look" (cioè "guarda" un oggetto, un personaggio, un luogo), Pick Up (cioè "prendi" oggetti e altre cose utili), Talk (cioè "parla" con i personaggi presenti nelle varie locazioni), Give (cioè "dai" un oggetto a qualcuno, per esempio) e infine "Use" (cioè "usa" un oggetto con un altro oggetto, con un personaggio, con un luogo).
In definitiva, Cosmic Spacehead è una buona avventura con una semplice interfaccia, una buona grafica in stile "fumetto", con enigmi demenziali e divertentissimi che non vi faranno più staccare dal video. Non resta che provare per credere!

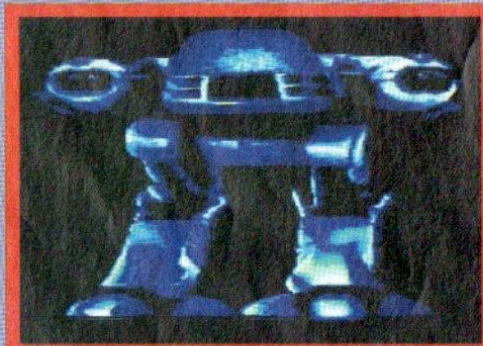
FANTASTIC DIZZY

La vita scorreva tranquilla nel paese dei Tuorli, fino a quando il perfido mago Zacks non decise di impadronirsi del castello dei Keldor, uno dei popoli vicini, e dichiarare guerra aperta ai Tuorli. L'ultima malefatta di Zacks e i suoi scagnozzi risale al recente rapimento di Daisy, la fidanzata di Dizzy. Sarete voi a dover guidare il prode "ovino" alla ricerca della sua amata, attraverso una serie di avvincenti livelli, esplorando luoghi impervi e pericolosi che vi faranno tremare fino al tuorlo!
Il vostro compito sarà quello di raccogliere tutte le 250 stelle magiche disseminate per i vari livelli (ogni volta che ne raccoglierete una, apparirà il numero di stelle che ancora vi mancano) di raccogliere e usare i vari oggetti che recupererete durante il viaggio nella maniera più appropriata (ricordate che potrete tenere in tasca solo tre oggetti per volta).
Ogni tanto, vi capiterà di risolvere qualche rompicapo ingegnato dal vostro amico mago Theodore. Se riuscirete a risolverlo avrete una vita-extra!

Chi sarà mai questo omino, qui sopra,che porta sul capo una corona? Vi ritroverete a dover risolvere molti enigmi divertenti e intelligenti.

Queste due immagini sopra mostrano alcune scene di gioco. Sotto potete vedere l'inventario di Dizzy con gli oggetti che avete raccolto.

ROBOCOP 3

MS

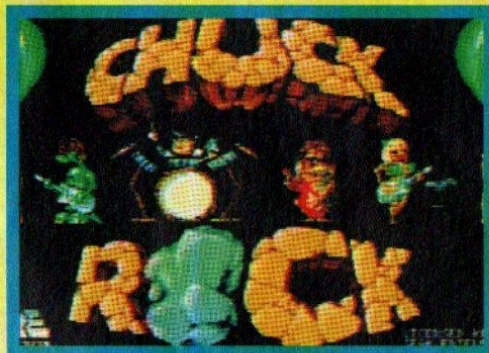
Torna anche su MS il sergente Murphy "super-corazzato", ovvero il poliziotto più intransigente d'America, che anche questa volta è stato chiamato per risolvere i pressanti problemi cittadini di criminalità.
Il nostro eroe dovrà nuovamente vedersela con farabutti di ogni genere che attualmente (purtroppo) infestano le strade, terrorizzando la maggior parte della popolazione. Per cercare di farli fuori, Robocop avrà a sua disposizione una discreta quantità di armi che troverà lungo il suo cammino e che starà a voi cambiare velocemente nella maniera giusta, quando vi troverete, faccia a faccia con i peggiori ceffi che avreste mai potuto immaginare!
Attenzione, però, perché il vostro beniamino non è invulnerabile! Certamente immaginerete che in una città ormai caduta nella più nera disperazione, come quella in cui vive e lavora il nostro eroe, le armi, anche le più potenti, possano essere in mano a delinquenti e assassini. E infatti è proprio così: durante il gioco sarete bersagliati da ogni angolo con una velocità tale che dovrete tenere i nervi davvero saldi per proseguire nella missione. Inoltre la quantità a dir poco strabiliante di avversari vi creerà non pochi problemi durante il viaggio.

Il nostro amico Robocop si troverà a dover affrontare banditi e criminali di ogni tipo, tutti armati fino ai denti. Una buona pistola sarà di grande aiuto.

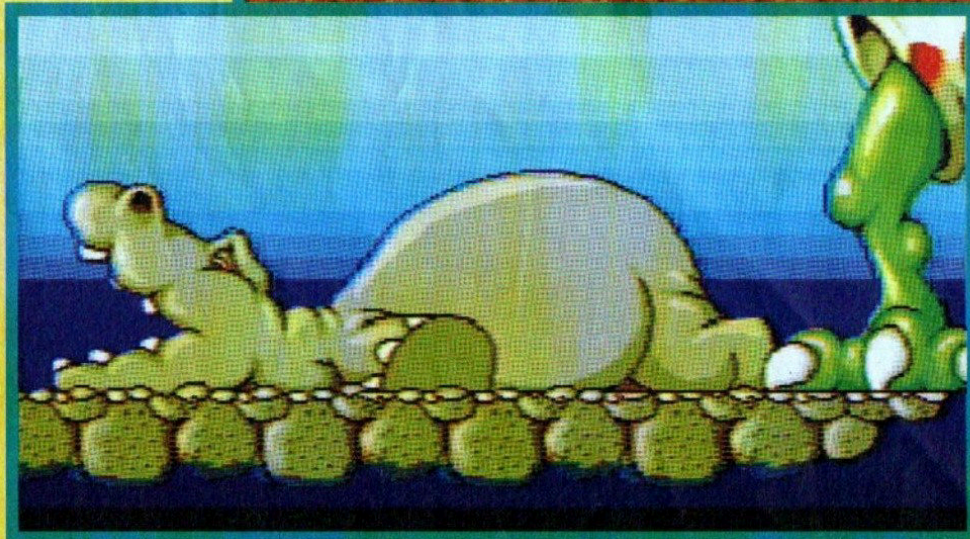
Ecco altre immagini di gioco. Come potete vedere, la grafica è abbastanza buona: è un vero peccato, dunque, che la giocabilità e la velocità del gioco siano scarse e rovinino il divertimento! In basso: Robocop in un momento di riposo (eterno).

Che vorranno da noi quelle palle e quelle catene? A volte Robocop si troverà davanti pericoli non soltanto umani e la mano esperta del vero giocatore di "platform" dovrà guidarlo con precisione alla salvezza.

Peccato che Robocop abbia ben poche chance in questa occasione, dato che sia la manovrabilità dello sprite, sia la sua velocità sono davvero scarse. Tanto per cominciare, sembra uno dei primi prototipi di robot (altro che macchina altamente sofisticata!), i suoi movimenti sono poco fluidi e la mobilità sembra prerogativa quasi esclusiva della parte superiore del corpo; non parliamo poi della velocità di avanzamento che non invidierebbe nemmeno una lumaca. Un vero peccato, perché la grafica non è davvero male: tutti gli sprite e i fondali infatti sono colorati e ben realizzati. Ma la cosa finisce qui. Per il resto non si può proprio dire che questa sia una cartuccia di alta qualità per MS esiste sicuramente di meglio!!!

CHUCK ROCK

Queste immagini sono state tratte dall'introduzione di questa coloratissima versione digitale di Chuck Rock.

Ecco Chuck, con tutto il suo gruppo al completo, mentre esegue dal vivo per voi la colonna sonora del gioco: è una vera (Chuck) Rock Star!

Qui sopra vediamo la moglie di Chuck che viene brutalmente colpita in piena testa da un enorme masso: non sarà affatto facile recuperarla. Qui sotto: due immagini dei livelli di gioco.

Se sui banchi di scuola siete rimasti affascinati dalla preistoria e in particolare dall'epoca paleolitica, sappiate che la SEGA ha preparato per voi una gradita sorpresa! È arrivato Chuck Rock, direttamente sullo schermo del vostro Mega CD. Al povero Uomo di Neanderthal è accaduta una disgrazia; mentre stava comodamente seduto su una poltrona "rocciosa" a guardare la televisione (la televisione?), qualcuno gli ha rapito la consorte! E quale disgrazia peggiore poteva capitargli? Chi gli avrebbe preparato la colazione, il pranzo, la cena? Chi sarebbe andato al fiume a raccogliere l'acqua? Eh, no! Questo non glielo dovevano proprio fare. Così, su due piedi, vestito come quando mamma l'aveva dato alla luce, il nostro amico "lancia rocce" si tuffa in una pazza, quanto mai inverosimile, caccia al sequestratore. Affronterete ogni sorta di animale, piccoli e grandi brontosauri, pterodattili, tirannosauri... Non sempre, però, saranno ostili nei vostri confronti; in alcuni casi vi potranno addirittura essere d'aiuto. Quando dovrete saltare molto in alto, ad esempio, potrete servirvi di un simpatico coccodrillo che vi scaraventerà con la potente coda. Oppure, quando dovrete attraversare un fiume, un mansueto brachiosauro vi scorterà fino all'altra sponda. La cosa più buffa è l'arma di Chuck Rock: per abbattere i nemici, infatti, si avvale del suo enorme panzone a destra e a manca. Lungo il percor-

Questo simpaticissimo brontosauro non è affatto ostile né pericoloso, anzi: senza di lui non riuscireste mai a superare i laghi che troverete nei vari livelli.

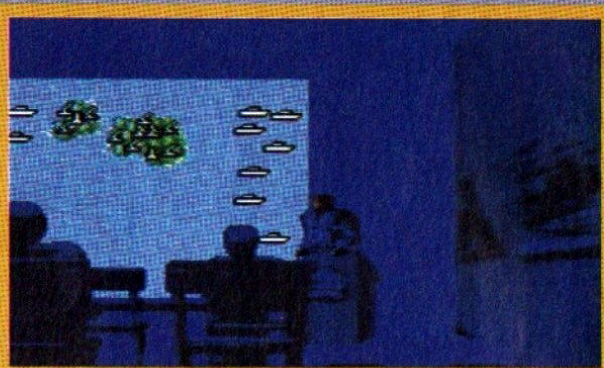
Un altro animale preistorico che vi potrà aiutare: trasportandovi da un punto all'altro del livello.

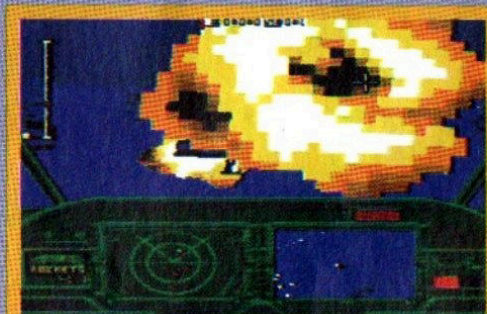
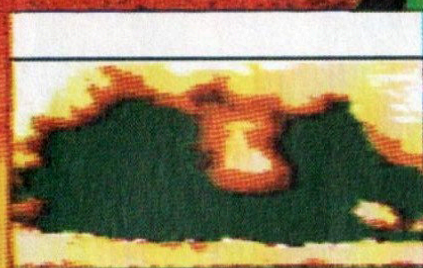
Attenzione a questo super diplodoco tra i suoi piedi si aggirano un sacco di nemici pericolosi.

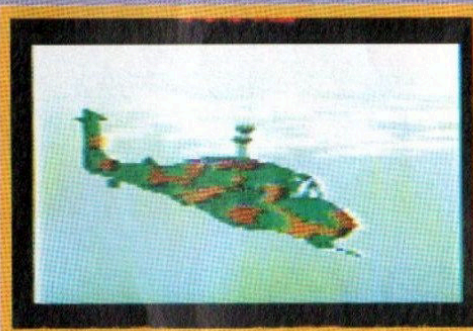
so, troverete anche delle rocce, che Chuck potrà raccogliere e usare per saltare, o per colpire i nemici. Infine, se gli avversari sono dei volatili, farà uso di un potente calcio volante.
La colonna sonora, gli effetti speciali e la grafica, sono veramente belli e si adattano perfettamente all'atmosfera paleolitica del gioco. Soprattutto il sonoro, che, grazie al supporto digitale del CD, è stato migliorato notevolmente rispetto a tutte le altre versioni, mentre tutti gli altri aspetti sono del tutto simili alla versione per Mega Drive su cartuccia (che a sua volta era fedelissima all'originale Amiga). Se dovete prendere una versione di questo gioco e possedete un Mega CD, dunque, comprate sicuramente questa!

Qui possiamo vedere un simpatico modo di utilizzare i massi che troverete sparsi per i livelli: oltre che come arma potrete usarli per raggiungere piattaforme troppo alte o lontane.

THUNDER HAWK

MCD

Attenzione, state per entrare a far parte dell'operazione Thunder Hawk! Siete pronti per essere arruolati nell'esercito e intraprendere una pericolosa missione? Se la vostra risposta è positiva, non potrete fare a meno di provare questo gioco nella conversione, possiamo dire abbastanza ben riuscita, per il vostro Mega CD. Il gioco è composto da ben 10 missioni riguardanti vari punti del globo, che affronterete a bordo del vostro elicottero e cercherete di portare a termine con successo. Volta per volta, assisterete alla proiezione di un filmino relativo alla missione che dovrete affrontare: vedrete il percorso, l'obiettivo primario e i bersagli secondari, nonché tutte le postazioni nemiche presenti.
Dovrete fare ben attenzione a non uscire mai dal perimetro che definisce l'area di combattimento, o il programma considererà il vostro combattimento come una ritirata; tuttavia, potrete ricorrere a questo espediente nelle situazioni d'emergenza e per non più di 4 volte, altrimenti sarete ritenuti dei codardi e, di conseguenza, espulsi dall'esercito. Se durante la missione perderete la vita, potrete assistere al vostro funerale organizzato con tutti gli onori militari che vi competono (tutto sommato siete morti per la patria!).
Una cosa assolutamente da non perdere in

Qui sopra potete vedere il planisfero la mappa generale per tutte le operazioni del corpo militare speciale Thunder Hawk. Potete selezionare una delle tante missioni e affrontare nemici diversi in scenari diversi.

Ecco alcune immagini di gioco. Come potete notare la visuale dal vostro mezzo è in soggettiva e la grafica è abbastanza accurata da rendere i combattimenti con un certo grado di realismo.

A sinistra: una schermata di de-briefing, cioè i risultati della missione una volta tornati alla base. Vengono sottolineati i nemici uccisi, gli obiettivi della missione raggiunti, nonché i danni subiti. In alto e sotto alcuni mezzi che potrete affrontare durante il gioco.

Thunder Hawk, è la presentazione davvero coinvolgente, così come sono coinvolgenti le varie fasi che precedono le missioni.
Nella schermata principale potrete scegliere se continuare o iniziare un nuovo gioco (di conseguenza avrete la possibilità di salvare); potrete avere tutte le informazioni relative ai vari bersagli che dovrete abbattere - elicotteri, navi, cannoni, radar, carri armati - e, infine, la solita schermata di opzioni dove, tra le altre cose, potrete cambiare a vostro piacimento le funzioni dei tasti del joypad.
Non ci resta altro che consigliarvi di provarlo: si tratta di uno sparatutto davvero bellissimo sotto tutti gli aspetti.

Altre due immagini di gioco. Dovrete seguire alla lettera le istruzioni che vi verranno date nella sessione di briefing iniziale, prima della missione vera e propria, se volete trovare gli obiettivi e, soprattutto, distruggerli senza subire danni e tornare a casa sani.

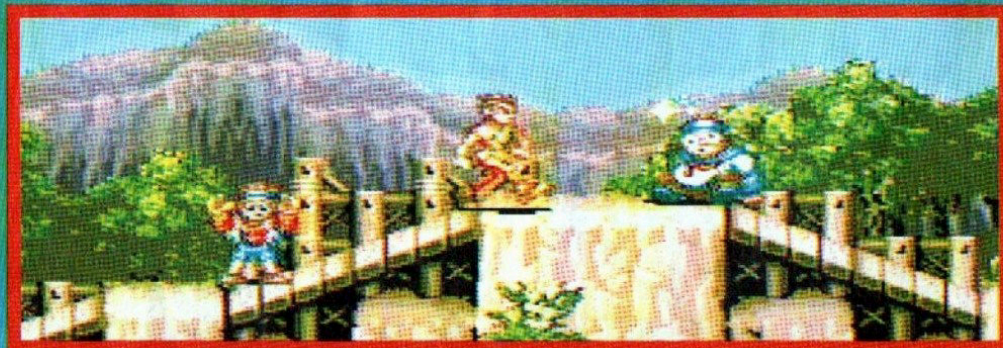
Le musiche commentano in modo perfetto le varie azioni di guerra, anche se, purtroppo, la giocabilità viene minata, alla lunga, da una certa ripetitività e dalla mancanza di originalità del titolo.

HOOK MD

Il film di Capitan Uncino, con i mitici Dustin Hoffman e Robin Williams ha avuto un grande successo, sia per l'originalità dell'idea (un Peter Pan adulto che si è dimenticato dell'Isolachenonc'è e dei Bambini Perduti) sia per la bellezza degli effetti speciali e delle ambientazioni fantastiche in cui agiscono i personaggi.
Quest'opera cinematografica ha fatto ritornare di moda il personaggio, tanto che sono stati lanciati immediatamente anche disegni animati (rigorosamente giapponesi) sulle avventure del ragazzo volante, di Wendy e di Campanellino e naturalmente, anche i videogiochi.

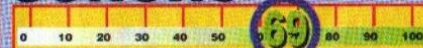
Peter Pan, una volta tornato sull'Isolachenonc'è, dovrà superare ben dieci livelli di piattaforme pieni zeppi di nemici agguerriti, armato soltanto della sua spadina (o di una spada magica che potrete trovare più avanti). Naturalmente lo scopo è quello di uccidere i nemici, raccogliere i bonus e avanzare sempre più nel gioco, fino ad arrivare al gran finale con il

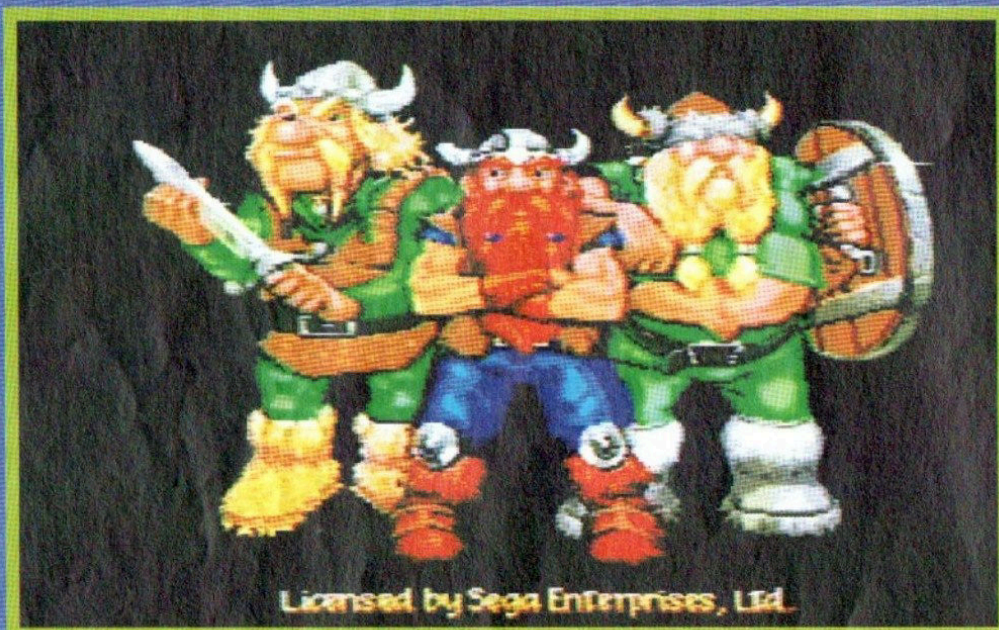
Ecco il nostro caro Peter Pan che volteggia tra i rami degli alberi. La meccanica di gioco non si discosta molto dal tipico gioco a piattaforme, ma Hook ha dalla sua uno scenario e dei personaggi molto simpatici.

Alcuni livelli contengono delle idee abbastanza originali ma, purtroppo, la presentazione grafica del gioco non è delle migliori e su una macchina come il Mega Drive si poteva certamente fare di meglio.

A lato potete vedere una mappa dell'Isolachenonc'è con tutte le locazioni dei vari livelli da superare.

Se avete visto il film vi verrà la grande tentazione di comprare il gioco e tentare di finirlo per vedere se la trama viene rispettata... Se, invece, avete comprato il gioco ma non avete ancora visto il film vi consiglio di farlo subito: è bellissimo.

combattimento contro Capitan Uncino in persona per salvare e riportare a casa sani e salvi i figli rapiti.
Anche se non è certamente uno dei giochi di piattaforme migliori fra quelli usciti per Mega Drive, bisogna riconoscere che l'ambientazione è accattivante e, nel complesso, che si tratta di un titolo abbastanza divertente. Il tipo di gioco ricorda molto da vicino "Strider", anche se la grafica poteva sicuramente essere definita e il sonoro migliorato. Un aspetto positivo, come già detto, è dato dall'ambientazione della favola, immediatamente riconoscibile. Inoltre i livelli sono costellati di numerosi bonus, come le ciliegine e le mele (energia!), le foglie che fanno da scudo, e Campanellino, che vi permetterà di volare. La giocabilità, infine, è minata da numerosi e pesanti rallentamenti che spesso si presentano quando ci sono troppi sprite sullo schermo. Si tratta, insomma, di un gioco consigliato esclusivamente ai super-appassionati del genere piattaforme... Gli altri possono cercare un prodotto realizzato meglio.

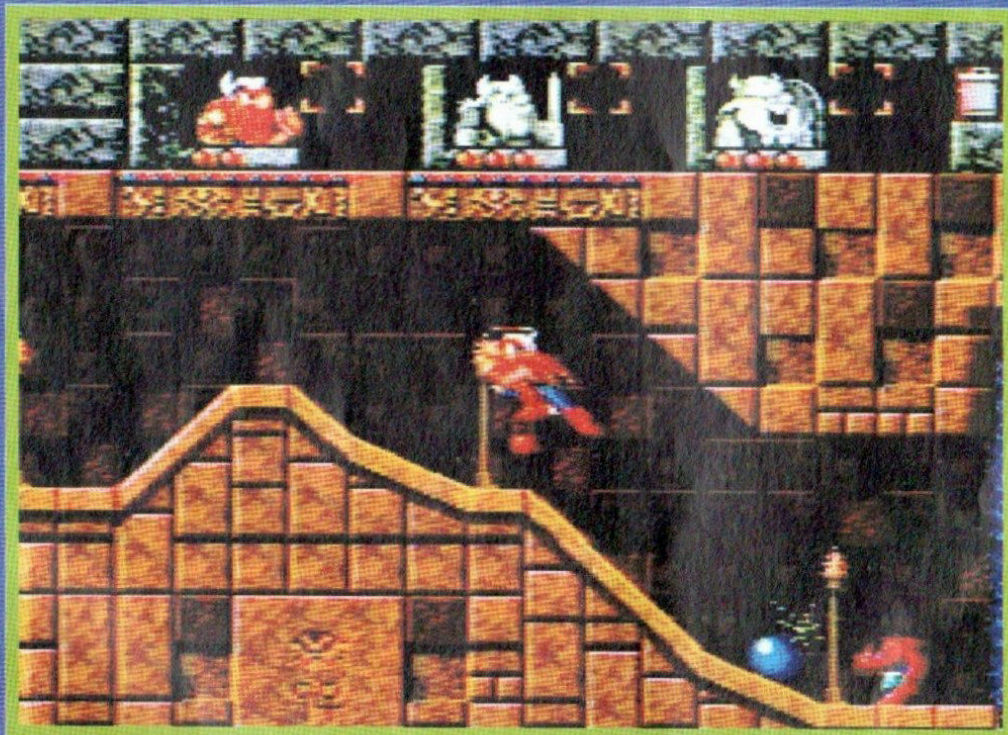
Qui a lato vediamo il nostro caro Peter Pan che si lancia in un volo pindarico degno di Superman, mentre sotto, dopo aver finito (evidentemente) la polvere magica di Campanellino, deve scarpinare e farsi tutto il livello a piedi.

THE LOST VIKINGS

Le avventure dinamiche sono quei giochi che riescono a coinvolgere anche i genitori, in quanto al giocatore non sono richieste solo le doti inerenti ai riflessi, ma anche quelle che necessitano di una certa dose di ragionamento. A questo genere appartengono anche le avventure dei tre poveri vichinghi protagonisti di questo nuovo gioco. Rapiti da un alieno con la mania del collezionismo di forme viventi, i tre devono far ritorno a casa attraversando le insidie di un incredibile numero di livelli densi di nemici e trabocchetti. I tre guerrieri posseggono doti che li rendono differenti tra loro, ma utili allo stesso modo nelle diverse situazioni. Ovvero: Erik può correre, saltare e abbattere pareti grazie al suo indistruttibile elmetto; Baleog è dotato di armi e spirito guerriero per affrontare i nemici con una spada, un arco e le frecce, che usa anche per azionare meccanismi con interruttori posti a distanza; infine Olaf è il forzuto del gruppo e può, grazie al suo scudo, sia respingere gli attacchi nemici, sia sostenere il peso dei suoi amici, nonché buttarsi da altezze elevate, usandolo come paracadute. Queste capacità devono essere utilizzate e combinate all'interno dei diversi livelli di gioco, per risolvere gli enigmi e far

Ricordatevi che, come potete notare da queste immagini, i vari vichinghi hanno caratteristiche uniche e personali, ugualmente importanti per riuscire a finire un livello.

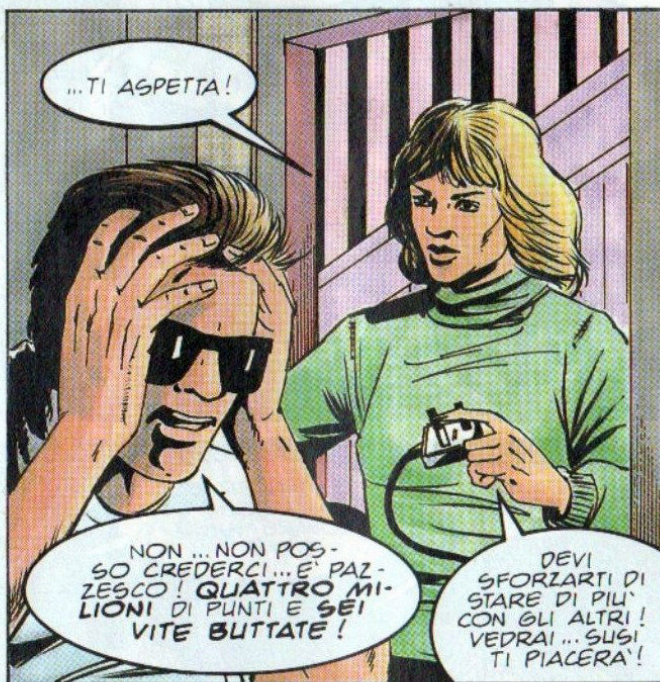
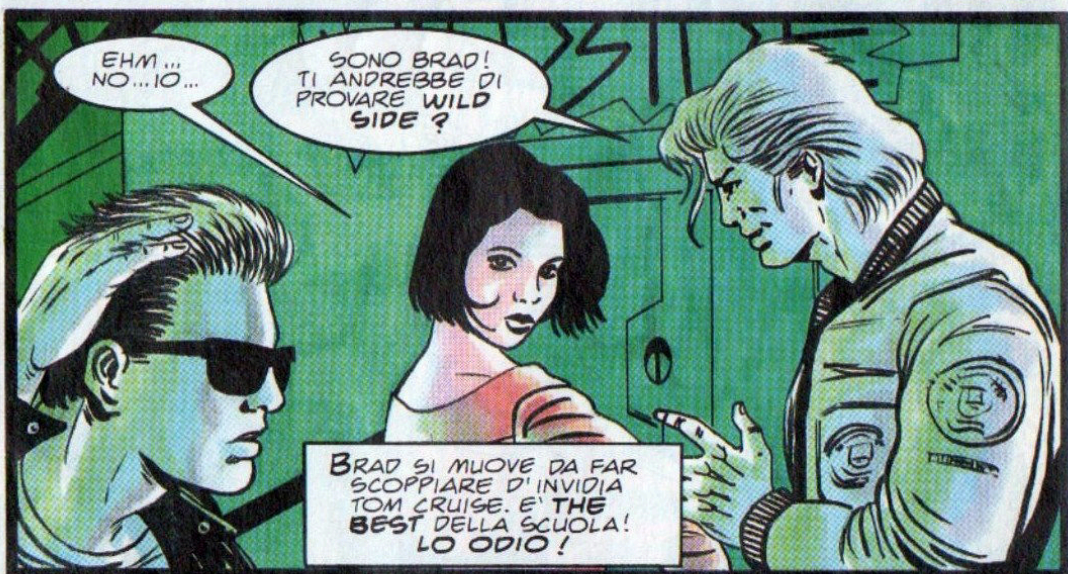
Qui sopra vediamo Olaf coperto dallo scudo che cerca di salire una scala per affrontare i mostri.

aprire la porta verso l'uscita. Naturalmente si guida un solo personaggio per volta. È quindi consigliabile lasciare gli altri due in un luogo tranquillo, dove nessun nemico può raggiungerli. Il livello di difficoltà è molto graduato, consentendo a qualsiasi giocatore di prendere confidenza con il sistema di controllo e di essere coinvolti dallo spirito del gioco. In poche parole, The Lost Vikings è un titolo adatto a tutti, senza nessuna distinzione.

Alcuni livelli sono ambientati su astronavi ultra-tecnologiche (vedi le immagini della prima pagina) mentre altri in ambienti a dir poco strani, come quello qui sopra.

Anche gli oggetti che troverete nei vari livelli sono molto importanti: potrete usarli per raggiungere luoghi inaccessibili o per avere aiuti di vario genere, come nel caso di questo palloncino.

Il vecchio Erik che spicca un balzo per cercare di evitare il brutto mostro: Baleog, Olaf! Dove siete!?

Opzioni con il joypad a sei tasti.

KID CHAMELEON
NUOVA SERIE
SCOMMETTO CHE AVETE GIA' SENTITO PARLARE DI WILD SIDE...
E' LA NUOVA ARCADE A REALTA' VIRTUALE: ENTRI DENTRO, E FUNZIONA A OLOGRAMMI! FANTASTICO, NO?
IL PROBLEMA, PERO', E'... COME USCIRNE!
DEVO DIRVI CHE QUESTA REALTA' VIRTUALE E' FIN TROPPO REALE!
TATTGGHH!
PENSARE CHE ERI IL MIO PREFERITO NEL MAGO DI OZ!
WHHIRR!
UNA MIETITREBBIA?

WILDSIDE

IS **HERE!**

SARA' IN SALA GIOCHI, PENSAI, VISTO CHE LE PIACE GIOCARE. POI, OGGI ERA IL GIORNO IN CUI INSTALLAVANO IL WILD SIDE... LA CABINA A **REALTA' VIRTUALE**!

BEH, NON PENSIAMOCI! VEDIAMO PIUTTOSTO QUESTA SUSI!

MA QUANDO UN GIORNO VA STORTO...
UOOOAA!
THWAAM!

OFF! CHE MALE!

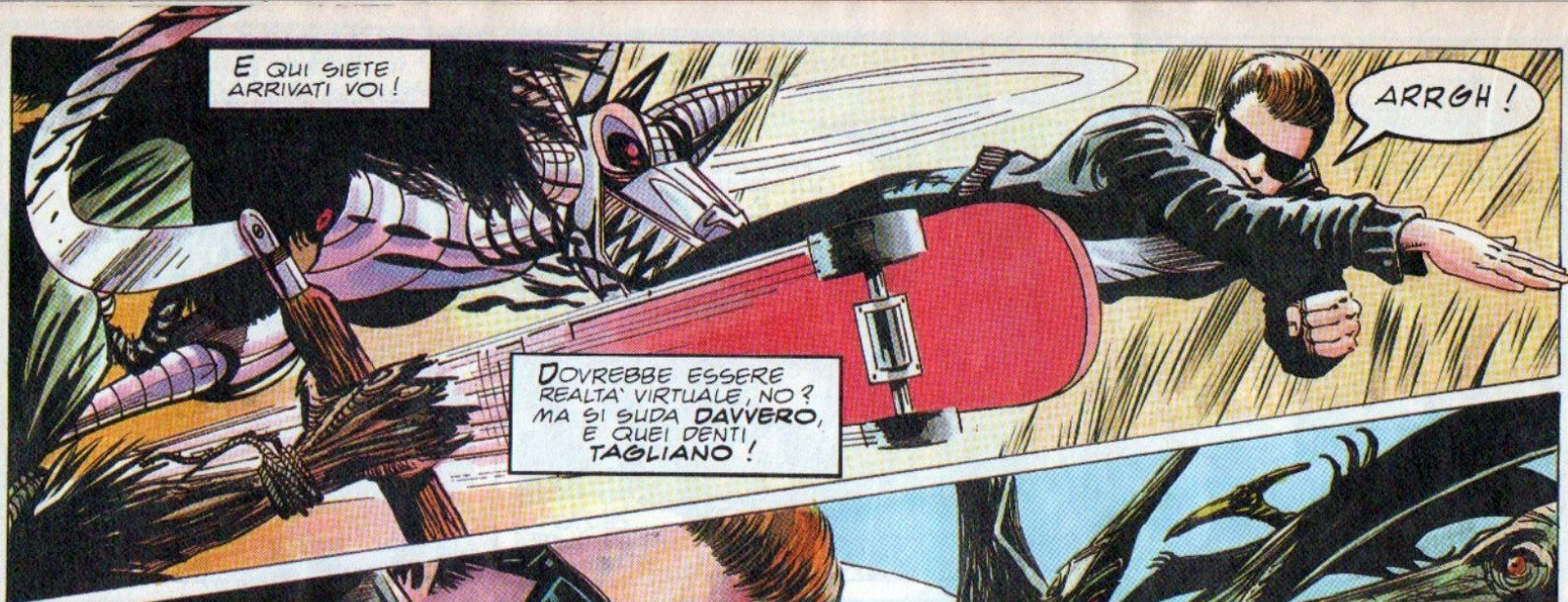
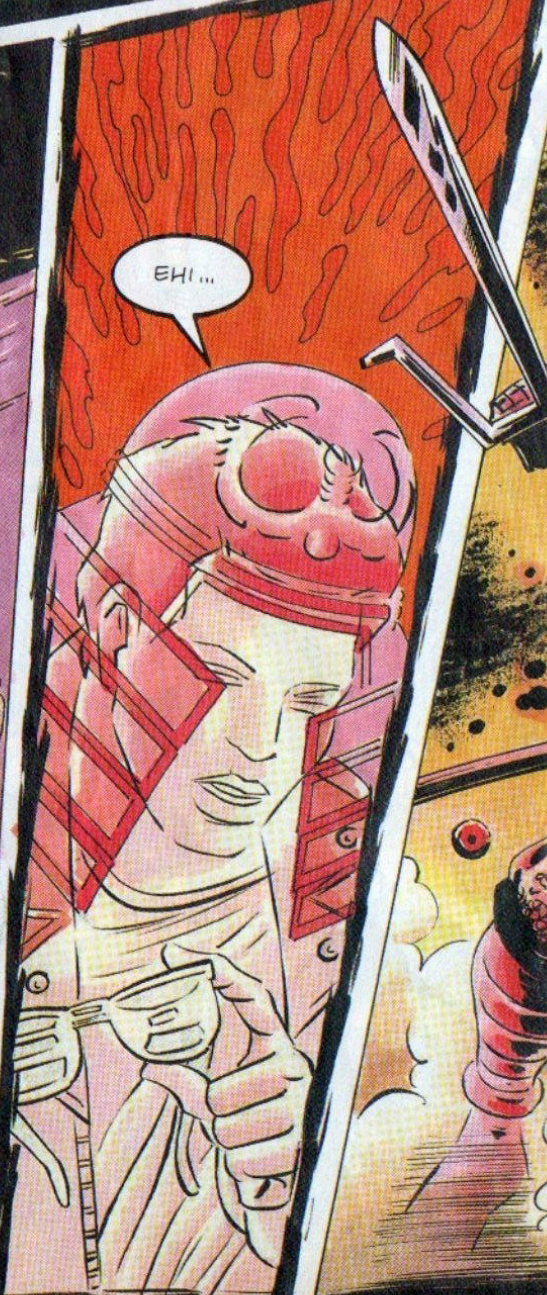
EHM...CIAO!
CIAO!
SUSI?
SÌ, MI CHIAMO SUSI!

PIACERE DI CONOSCERTI. IO SONO CASEY, DELLA SCUOLA...ECCO...IO ABITO VICINO A CASA TUA, SAI...E COSÌ...
QUESTO TIPO ROMPE?
WILD PILOT

EHM... NO...IO...
SONO BRAD! TI ANDREBBE DI PROVARE WILD SIDE?
BRAD SI MUOVE DA FAR SCOPPIARE D'INVIDIA TOM CRUISE. E' THE BEST DELLA SCUOLA! LO ODIO!
MICROCEFALO!
EHI, TI PIACE QUELLA LÌ, EH?
MA VA'! E' CHE MIA MAMMA CONOSCE LA SUA...SAI COM'E', NO, DYLAN...

ECCO UN GRANDE AVVERSARIO! BENVENUTO, **CHAMELEON**!

EHI ... VERAMENTE OTTIMI QUESTI EFFETTI SONORI!

MA IL GIOCO STAVA INIZIANDO, SVELTO E DURO!

E QUI SIETE ARRIVATI VOI!
ARRGH!
DOVREBBE ESSERE REALTA' VIRTUALE, NO? MA SI SUDA DAVVERO, E QUEI DENTI TAGLIANO!
CONTINUO A RIPETERMI CHE E' SOLO UN' ILLUSIONE ELETTRONICA. DELLE IMMAGINI INTERCAMBIABILI, COME IN UN CALEIDOSCOPIO...
...ILLUSIONE... CALEIDOSCOPIO...
COME I CAMBIAMENTI DI COLORE DI UN CAMALEONTE.
EHI...
CHE SUCCEDE?
...CAMALEONTE... CHAMELEON...
STAVA SUCCEDENDO DI TUTTO!

VOI FORSE NON CI CREDERETE, MA LA SITUAZIONE ATTORNO A ME SI STAVA FACENDO DAVVERO **PESANTE!** MOSTRI TERRIFICANTI CERCAVANO DI PRENDERMI ... MA IO NON ERO IO, ERO ... VI RICORDATE GUERRE STELLARI, VERO? UN **MONUMENTO**, GIUSTO? ECCO, IO ERO UNA SPECIE DI GUERRIERO DI GUERRE STELLARI...

E' STRANISSIMO! LA TERRA VIBRA COME UN GIGANTESCO ALVEARE!
WHRRR!
WWHHIRRR!
SOLO UN MOSTRO METALLICO, SENZA **ONORE**, ATTACCHEREBBE ALLE SPALLE!
SHRAKK!
DISTRUTTA!
LA PAGHERAI CARA PER QUESTA TUA VILTA'!
NON SO COME, MA MI MUOVO BENISSIMO! LA **KATANA** SEMBRA FATTA APPOSTA PER ME!
HIYYYAAA!
PIANI D'ATTACCO MI LAMPEGGIANO NEL CERVELLO! PROPRIO COME SE FOSSI UN MAESTRO DI ARTI MARZIALI!

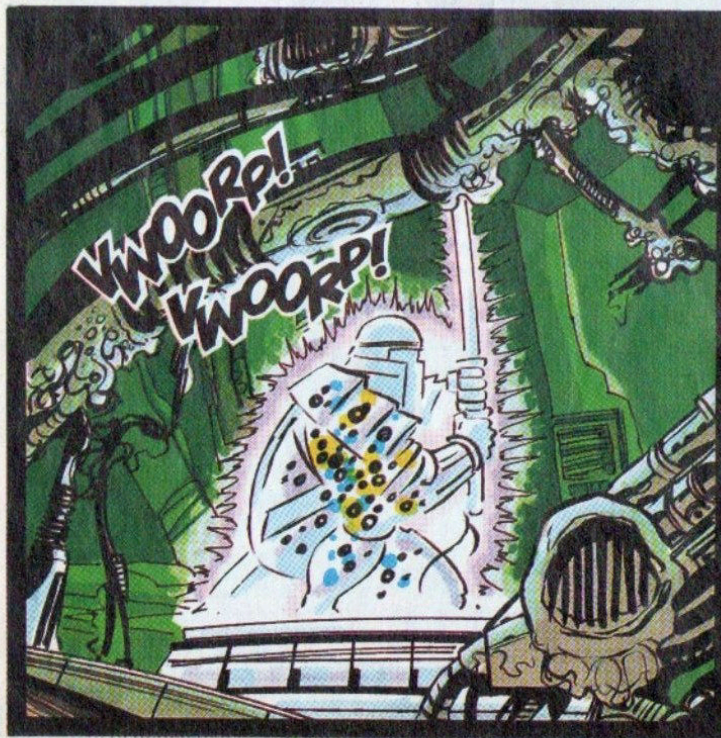
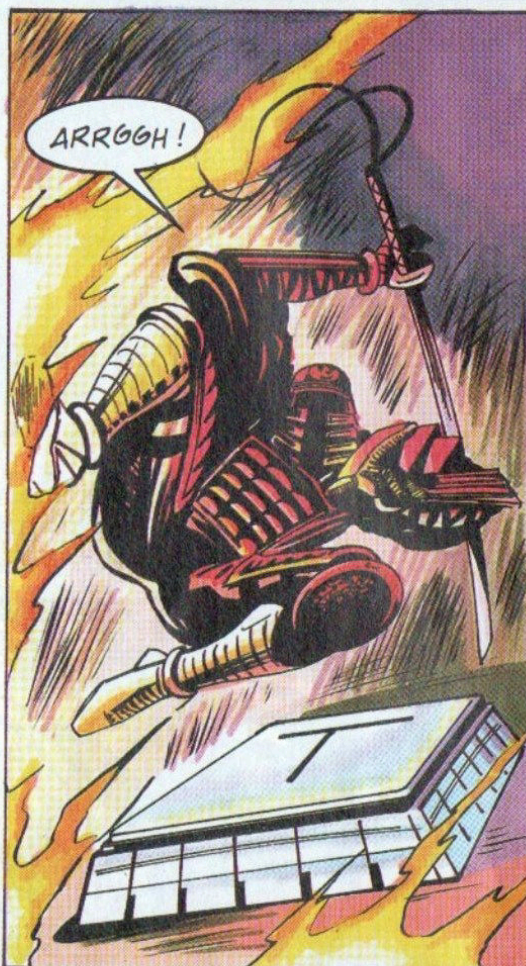
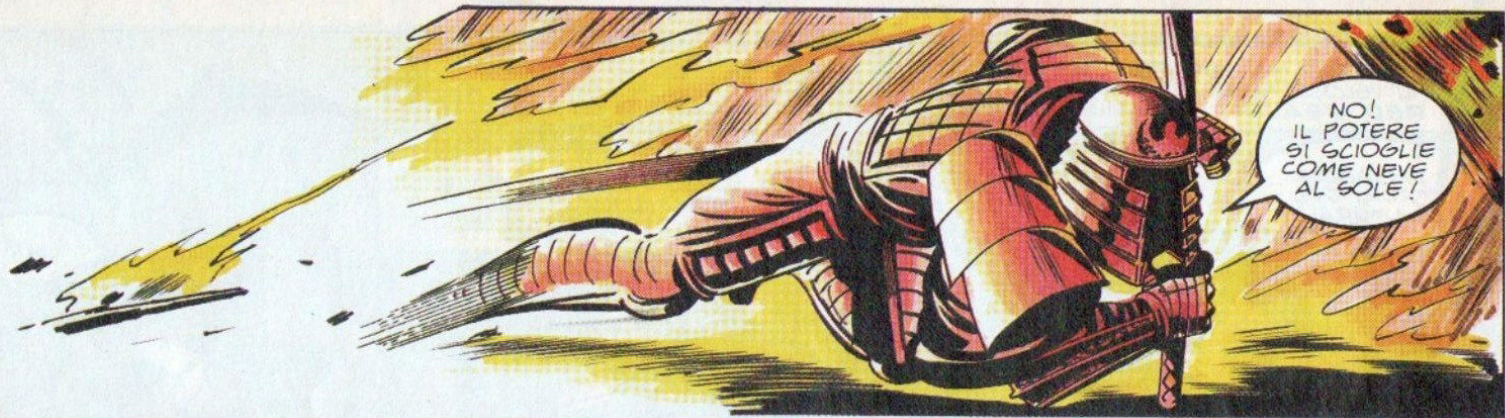
NON MI SONO MAI SENTITO COSI'. SONO PIU' VELOCE. SONO PIU' FORTE. SONO RED STEALTH, UN SAMURAI!
ASSAGGIA I POTERI DEL SAMURAI!
CHAKK!
MA CHI VOGLIO PRENDERE IN GIRO? NON SONO UN SOLDATO, MA SOLO UN RAGAZZO!
SI', LO SO CHE CON I VIDEOGIOCHI SONO IL PIU' FORTE! MA QUESTO E' PIU' DI UN GIOCO!
UH?
NON DIMENTICARE IL TUO POTERE, CHAMELEON!
EH?
LA VOCE DI PRIMA! E MI CHIAMA ANCORA CHAMELEON!
ACCETTO IL SUGGERIMENTO E CI PROVO!
CHAMELEON!
ZKKOWW!
BÔDAMM!
QUESTA VOCE...DOVRO' RINGRAZIARLA, PRIMA O POI!

NO! IL POTERE SI SCIOGLIE COME NEVE AL SOLE!

NON POSSO COMBATTERE CONTRO LE FIAMME!

ARRGGH!

VWOORP!
VWOORP!

VWOORP!
VWOORP!
UN ALTRO LIVELLO!
DOV'È NASCOSTO IL PERICOLO?

STA' CALMA! RED STEALTH NON HA NIENTE CONTRO FIRE BREATH!
PUAH... SE E' QUESTO CHE C'E' NELLE FOGNE...
FERMA! CHI C'E' LAGGIU'?
GRRRRGH!
AIUTAMI, TI PREGO!
SUSI!
DOVEVO FARE QUALCOSA PER LEI!

QUELLA RAGAZZA SEMBRAVA PROPRIO NEI GUAI! E IO ERO SEMPRE PIU' UN SAMURAI IMBATTIBILE! SOLO IO POTEVO DARE UNA MANO ALLA GRAZIOSA SUSI!
DEVI AIUTARMI, TI PREGO!
FWRRARR!
IN FIN DEI CONTI ERA LA RAGAZZA DEI MIEI SOGNI CHE ATTUALMENTE RECITAVA NEL MIO INCUBO!
STRANO, PERO'! L'ULTIMA VOLTA CHE L'AVEVO VISTA, STAVA ENTRANDO IN WILD SIDE, CON QUEL BULLETTO!
LASCIA LA RAGAZZA, FIRE-BREATH!
RARRGH!
CHISSA' DOV'E' FINITO LUI?
SALTA! PRIMA CHE FIRE-BREATH SI RIPRENDA!

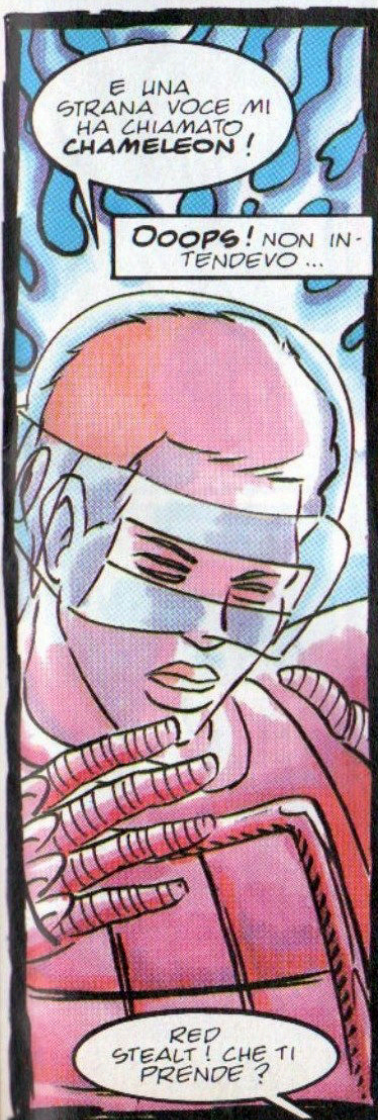
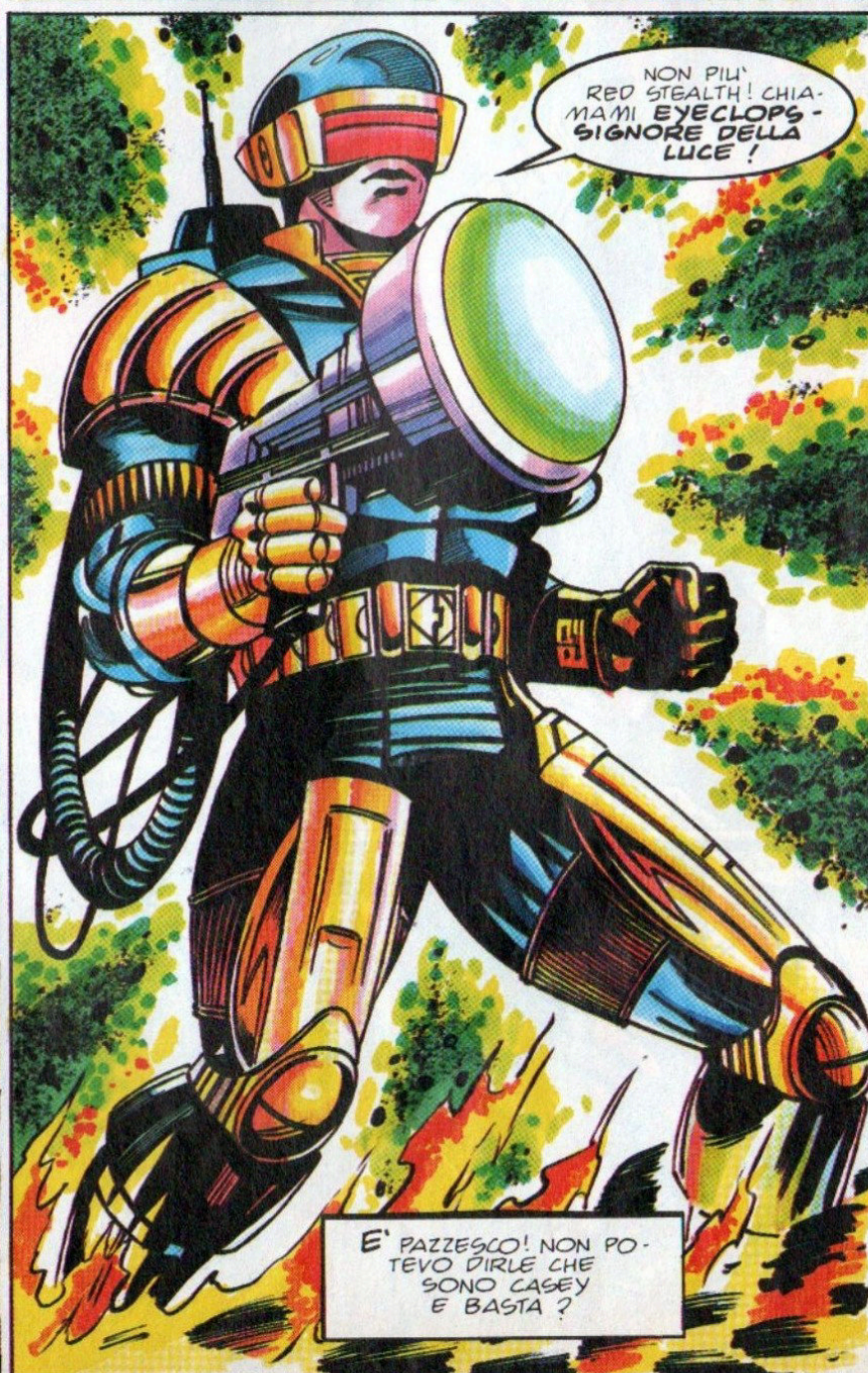
AIIIUTO!
NON AVER PAURA! TI PRENDO IO!
INTANTO I MIEI COLPI SEMBRAVANO AVERE SU QUELL' ESSERE UN EFFETTO IMPREVISTO...
HIRRRAAGH
SI RIMPICCIOLIVA!
GIRI NEL TUNNEL DA SOLA?
IO...EHM... NO. C'ERA UN AMICO CON ME, MA SIAMO STATI SEPARATI!
CI SONO MOLTI PERICOLI IN QUESTO MONDO! LO SAI?
ECCO, PRENDI LA MIA KATANA. SE FIRE-BREATH MI SCONFIGGE, CORRI VELOCE FINO AL METAL TRANSPORT!
MA...E TU COME FARAI?
I GUERRIERI SAMURAI HANNO MOLTE RISORSE!
FRA L'ALTRO, CONOSCO TUTTE LE ARTI MARZIALI!
STA' ATTENTO!
PECCATO CHE ANCHE LUI LE CONOSCESSE TUTTE!
HIAAAH!
STUPIDO! INTRAPPOLATO DA UN ESSERE CON IL CERVELLO GRANDE COME UNA NOCE! SPERO CHE SUSI SE LA SIA SQUAGLIATA!

AVVICINATI, FIRE-BREATH! E' LA TUA ORA!
WHIPP!
CHOKKK!
ARRRGH!
ADDIO, SUSI! SPERO TU RIESCA A USCIRE DA WILD SIDE. PER ME, E' FINITA!
EH ? FIRE-BREATH UCCISO DALLA **MIA** SPADA!

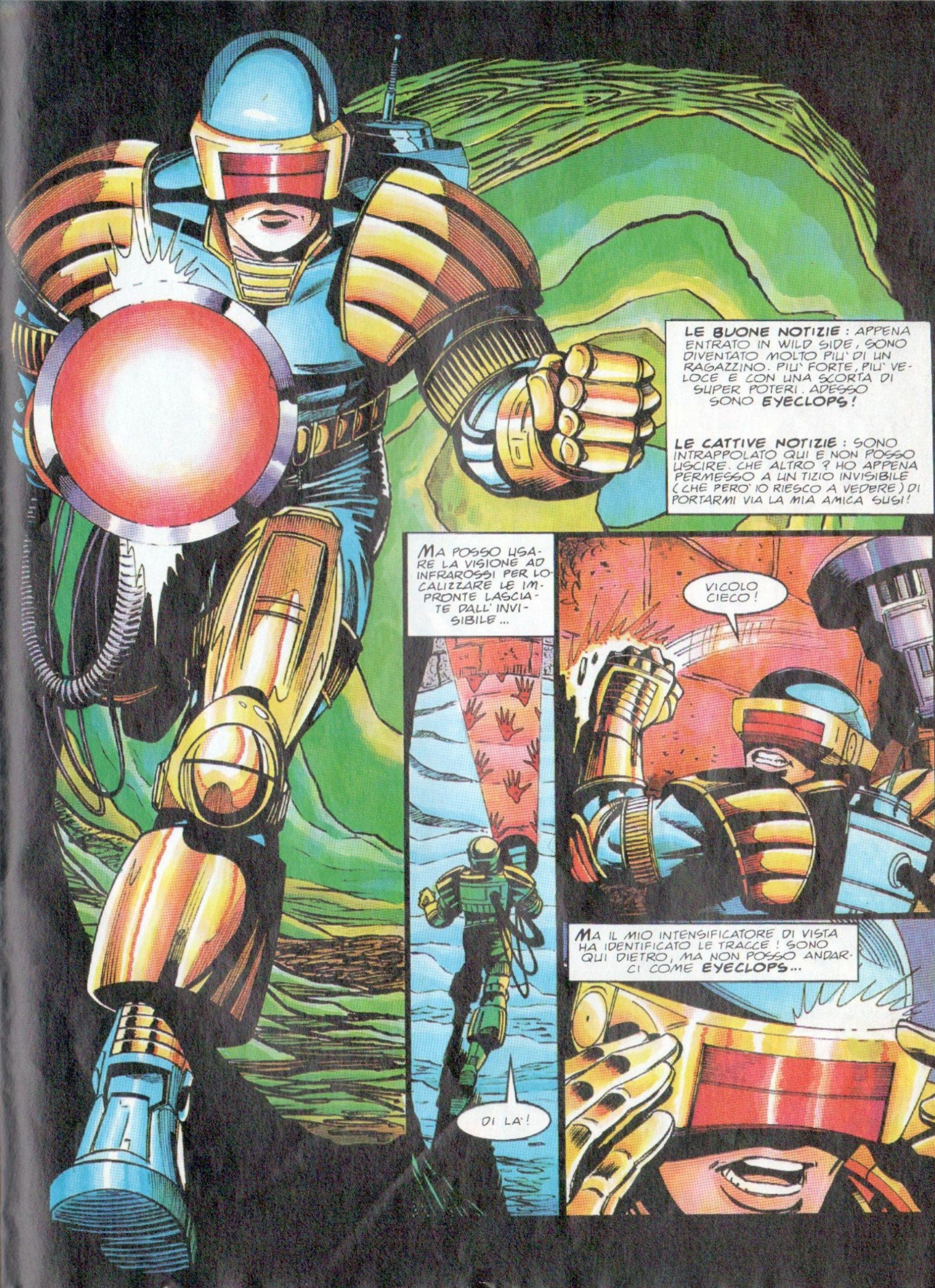
NON POTEVO LASCIARTI!
TI DEVO LA VITA!

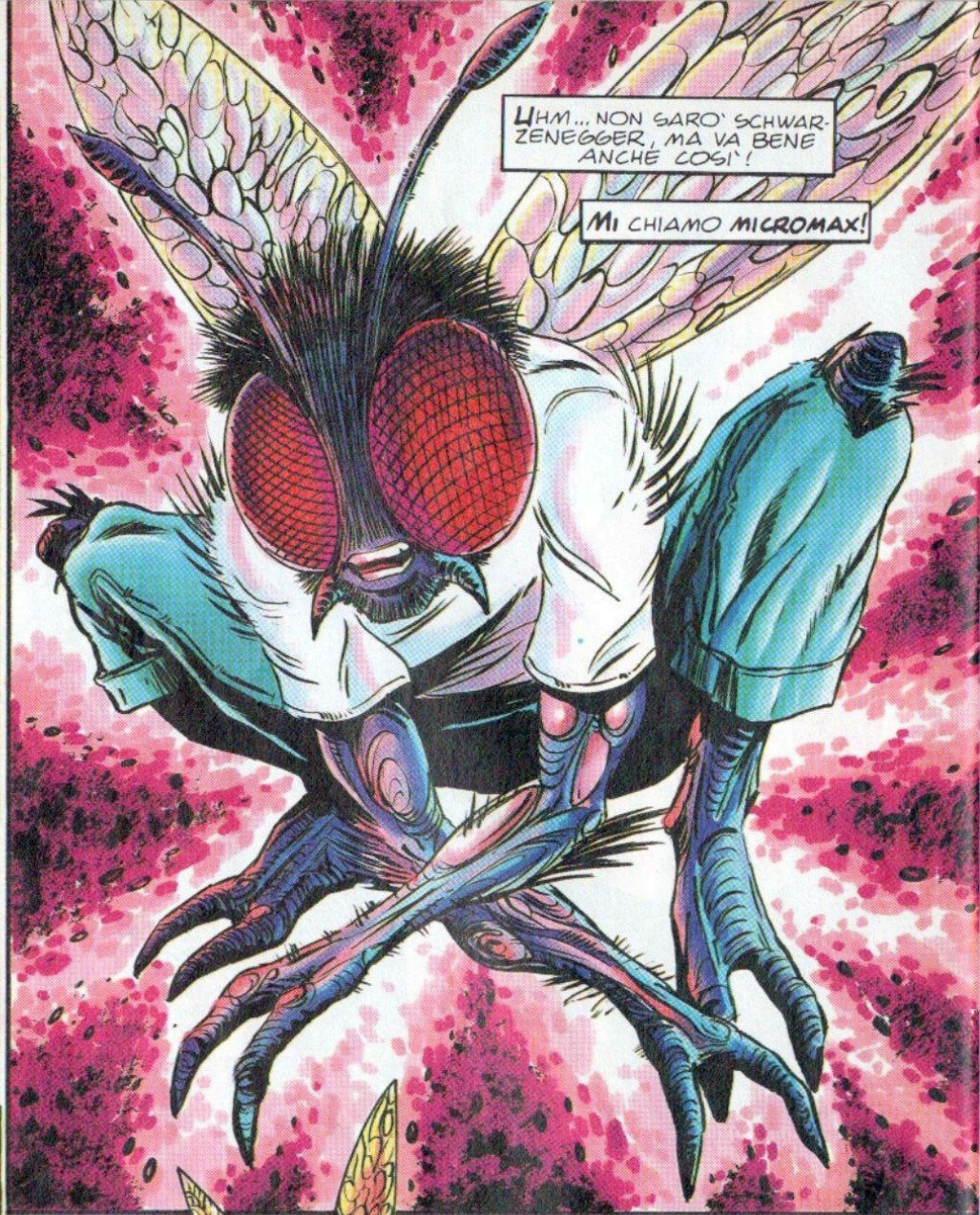
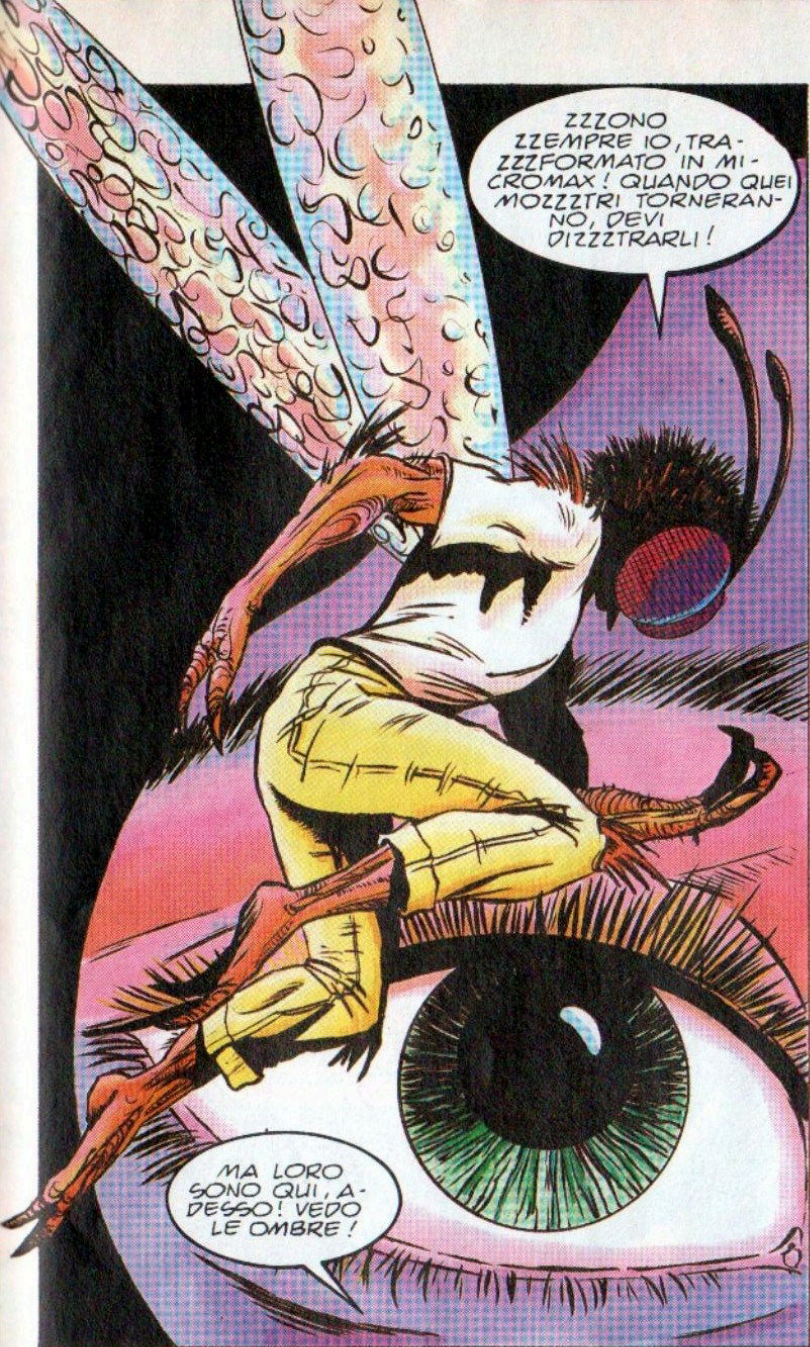
NO! TU HAI GIA' FATTO MOLTO PER ME!
PAROLE DA SAMURAI!

TU SEI CORAGGIOSO! BRAD, INVECE SE L'E' FILATA DALLA PAURA.
HO DOVUTO SCAPPARE DALLA PLANTATION ZONE DA SOLA. CHISSA' SE E' ANCORA INTRAPPOLATO NEL GIOCO?
BEH... CHE AVEVO DETTO? BRAD E' UN VERME!

ERA IL MOMENTO DI DIRE A SUSI CHI ERA IL SUO EROE MASCHERATO!
ANCH'IO SONO ENTRATO IN WILD SIDE COME TE, PER GIOCARE... POI MI SONO TRASFORMATO!

E UNA STRANA VOCE MI HA CHIAMATO CHAMELEON!
OOOPS! NON INTENDEVO...
RED STEALT! CHE TI PRENDE?

NON PIU' RED STEALTH! CHIAMAMI EYECLOPS- SIGNORE DELLA LUCE!
E' PAZZESCO! NON POTEVO DIRLE CHE SONO CASEY E BASTA?

CHCKKER!
CHCKKER!
SUSI, STA' INDIETRO!
D'IMPROVVISO VEDO QUALCOSA CHE PROPRIO NON MI ASPETTAVO!

IL PROBLEMA E'... DOVE?

LE BUONE NOTIZIE: APPENA ENTRATO IN WILD SIDE, SONO DIVENTATO MOLTO PIU' DI UN RAGAZZINO. PIU' FORTE, PIU' VELOCE E CON UNA SCORTA DI SUPER POTERI. ADESSO SONO EYECLOPS!
LE CATTIVE NOTIZIE: SONO INTRAPPOLATO QUI E NON POSSO USCIRE. CHE ALTRO? HO APPENA PERMESSO A UN TIZIO INVISIBILE (CHE PERO' IO RIESCO A VEDERE) DI PORTARMI VIA LA MIA AMICA SUSI!
MA POSSO USARE LA VISIONE AD INFRAROSSI PER LOCALIZZARE LE IMPRONTE LASCIATE DALL' INVISIBILE...
DI LA'!
VICOLO CIECO!
MA IL MIO INTENSIFICATORE DI VISTA HA IDENTIFICATO LE TRACCE! SONO QUI DIETRO, MA NON POSSO ANDARCI COME EYECLOPS...

MA IN WILD SIDE, EYECLOPS NON E' LA MIA UNICA CHANCE...
CHAMELEON!
UHM... NON SARO' SCHWARZENEGGER, MA VA BENE ANCHE COSI'!
MI CHIAMO MICROMAX!
BZZZ!
SUSI!
EH?
SPERO CHE GLI INVISIBILI NON ABBIANO L'INSETTICIDA!
CHOKKER!

ZZZONO ZZEMPRE IO, TRAZZZFORMATO IN MICROMAX! QUANDO QUEI MOZZZTRI TORNERANNO, DEVI DIZZZTRARLI!
MA LORO SONO QUI, ADESSO! VEDO LE OMBRE!

ZZZAZZ! SENZA I POTERI DI EYECLOPS NON LI DIZZZTINGUO!
OKAY, ADEZZZO TI LIBERO!

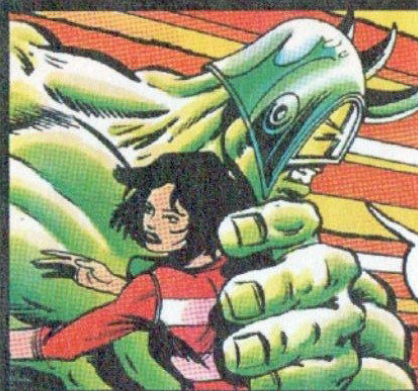
BENE, HAI ATTIRATO LA LORO ATTENZZZIONE!
NON RIESCO A VEDERLI, MA IO SONO COSÌ MICRO...

BEL FURBONE!
ZZZARRGGH! BECCATO!

NON POZZZO UZZARE IL PUNGIGLIONE! MI ZTANNO TUTTI INTORNO!
CHCKKER!
MI SERVONO ANCORA I POTERI DI EYECLOPS!
CHCKKER!
CHCKKER!

CHAMELEON!

In che accidenti mi trasformerò, stavolta?
Questi mosce-rini credono di far del male a Bezerker!
Via di torno!
CHCKKER!
CHCKKER!
Ho anche dell'energia in più, adesso, ma continuo a non vedere gli invisibili!
Bezerker non è certo un intellettuale, ma sa sempre come cavarsela!
Vieni Susi!

KKRRASH!
DOBBIAMO FILARE!
GUARDA! IL TELEPAD!
L'HO GIÀ USATO NELLA PLANTATION ZONE! FORSE CI AIUTERÀ ANCHE A USCIRE DAL GIOCO!
GIOCHI BENE, CHAMELEON!
DI NUOVO LA VOCE!
MA NEL PROSSIMO LIVELLO TI ASPETTA LA SFIDA PIÙ DURA!
RRROARR!
NO!
MA BEZERKER SI SENTE INVINCIBILE!

SAPETE... STO DIVENTANDO PROPRIO BRAVO!
OK, OK, IO E SUSI SIAMO ANCORA INTRAPPOLATI QUI, MA ALMENO L'HO SALVATA DAGLI INVISIBILI QUANDO MI SONO TRASFORMATO IN BEZERKER!
RAGAZZA, INDIETRO!
RRRROOR
ORMAI NULLA PUO' FARMI DEL MALE!
BEZERKER SPACCA MOSTRO METALLICO!
WHHAMM!

GIA', COMINCIO QUASI A DIVERTIRMI!
VIENI! QUI NON E' SICURO PER TE!
URGH...

STAI BENE?
SONO DISTRUTTA!

CREDO CHE NON RESISTERO' ANCORA PER MOLTO!
FATTI FORZA!
MA CHE STO DICENDO? SUSI NON E' FORTE COME BEZERKER! E' SPAVENTATA A MORTE!

QUALUNQUE COSA SIA WILD SIDE, PER LEI NON E' UN GIOCO.
TU TIENI DURO! DOVE ANDIAMO?
F...FORSE DI LA'?

UH... IO NO BRAVO CON SCRITTO...
EXIT
DICE EXIT! USCITA! CE LA FAI A PORTARMI LASSU'?
NO BEZERKER...
CHAMELEON!
LA TORRE NON PORRA' OSTACOLI A IRON KNIGHT!

VI PREGO, MILADY, APPROPINQUATEVI! VERRETE MECO!
UH...OK!
ASCENDEREMO VERSO LE NUBI, E POSCIA ABBANDONEREMO QUESTA ASSURDA SCIARADA!
CHISSÀ SE L'USCITA È UNA TRAPPOLA! MA DEBBO RISCHIARE. DEBBO ASSOLUTAMENTE PORTARE SUSI FUORI DA QUESTO INFERNO!
RATTA-TATTA-TAT!
SPUTAN FUOCO COME DRAGHI!
MA, COME I DRAGHI, MAL SOPPORTANO IL DURO ACCIAR!
KKRUNCH!
CHUNKK!

SIA RESA LODE! I DRAGHI SONO RESPINTI NEL FOSSATO!
EXIT
UH ... NO! GUARDA!
GRRAHH!
NIENTE PAURA! SE QUESTO MOSTRO E' QUI, SARA' A GUARDIA DI QUALCOSA DI IMPORTANTE!
FORSE ... L' USCITA!
MILADY! DIETRO DI VOI C'E' UNA VIA DI FUGA! ANDATE!
NON POSSO, SENZA DI TE!
ANDATE! NON E' POSTO PER UNA FANCIULLA!
BEH... GRAZIE, CHIUNQUE TU SIA!
ADDIO, ADDIO!

LO SCIMMIONE E' FORTE, MA IO HO I POTERI DI CHAMELEON!
LO DISTRUGGO E POI MI METTO A CERCARE BRAD!
SEI MIA, FOLLE CREATURA!
KRUNNCH!
UH, OH...
GRRGRRH!
THOMP!
ARRGH! TROPPO PRESTO PARLAI!
HO SOTTOVALUTATO LA SITUAZIONE! VEDIAMO SE RIESCO A DIVENTARE BEZERKER!
CHAMELEON!
OH, NO! SONO TORNATO CASEY! UN RAGAZZINO!
AIUTO!
MA CHI LO AIUTERA'?

CHAMELEON! CHAMELEON!

INUTILE! PER QUANTO RIPETA LA PAROLA CHIAVE, NON RIESCO PROPRIO A TRASFORMARMI!
EHI, ATTENTO, MANGIABANANE!
CHAMELEON!
FTOOM!
FTOOM!
BKOW!
HO PRESO TROPPI COLPI! HO PERSO IL POTERE!

ADESSO SONO SOLO IL POVERO CASEY CONTRO IL MOSTRO!
BDDOOM!
CHE FURIA!

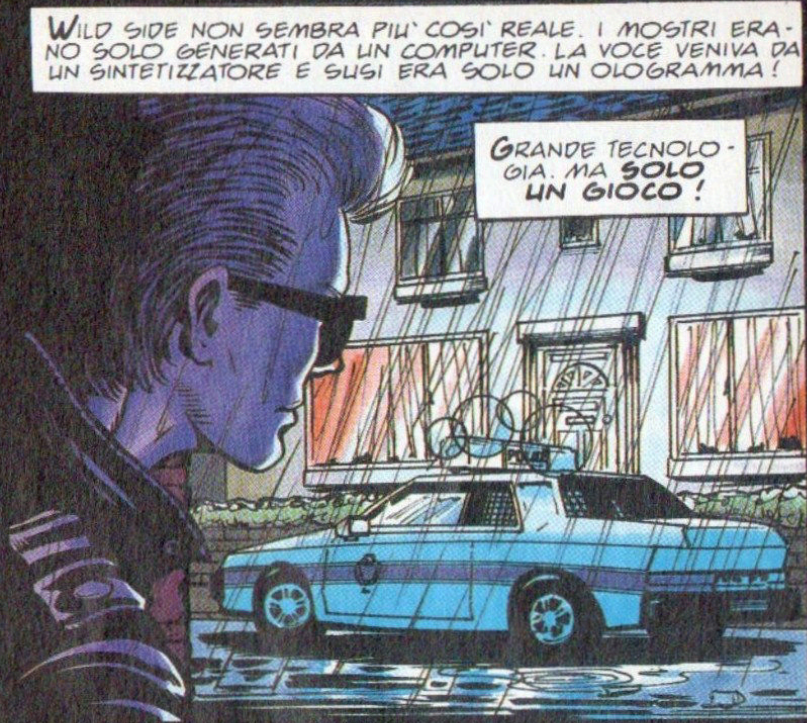
SE FOSSI IN VOI, SCOMMETTEREI SU DI LUI!
EXIT
ULP!
THDDAM!
SE PERDO, NON SO SE POTRÒ USCIRE DALLA REALTÀ VIRTUALE!
EHI! MI ROVINI IL VESTITO!

IL MOSTRO MI È ADDOSSO. E IO DIVENTO SEMPRE PIÙ DEBOLE, E LENTO.

CHE FAREBBE AL MIO POSTO, RED STEALTH? ED EYECLOPS?
VORREI I POTERI DI MICROMAX, O LA FORZA DI BEZERKER!

È FINITA, LO SENTO! MA NON MI ARRENDO!
BECCATI QUESTO!

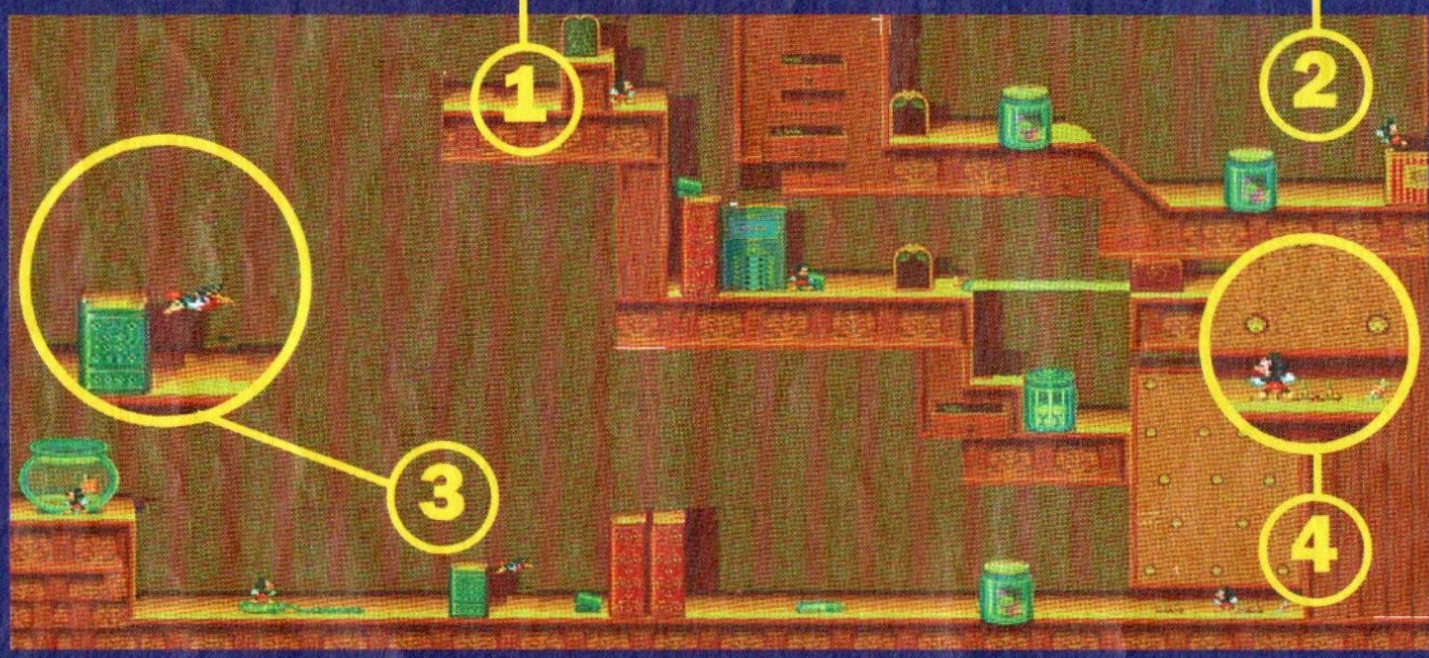
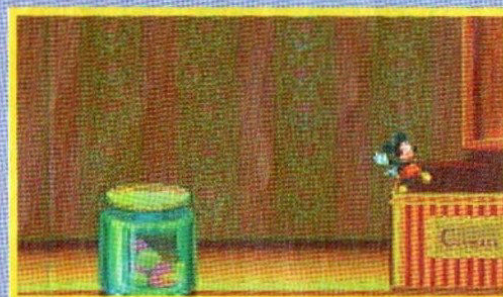
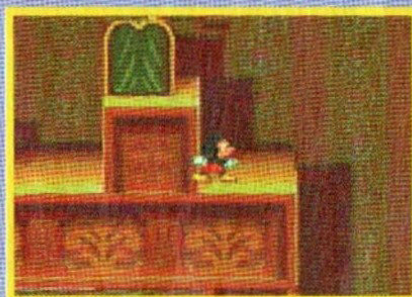
CHAMP!
ADESSO CHE E' SBILANCIATO!
RESTA COSI', SCIMMIA!
ADDIO, MASSA DI PELO!
SMAKK!
UAU! PER UN SOFFIO!
CE L'HO FATTA! ADESSO POTRO' USCIRE?
CONGRATULAZIONI, CHAMELEON TU E LA RAGAZZA SIETE STATI GLI UNICI A...
VWORP! VWORP!
...A USCIRE? GLI UNICI?
GAME OVER!
DOV'E' SUSI? COS'E' SUCCESSO A BRAD?

SUSI?
E' TARDI, LA SALA GIOCHI E' CHIUSA, DEVO USCIRE DA UNA FINESTRA SUL RETRO!
FINALMENTE IL VENTO E LA PIOGGIA. QUELLI VERI, NON GOCCE VIRTUALI O BREZZE DIGITALI!
Sonic the comic
WILD SIDE NON SEMBRA PIU' COSI' REALE. I MOSTRI ERANO SOLO GENERATI DA UN COMPUTER. LA VOCE VENIVA DA UN SINTETIZZATORE E SUSI ERA SOLO UN OLOGRAMMA!
GRANDE TECNOLOGIA. MA SOLO UN GIOCO!
CI DA' UNA DESCRIZIONE DEL RAGAZZO?
BEH, ALTO PIU' O MENO COSI'... PORTA SEMPRE GLI OCCHIALI SCURI...
BLESS THIS MESS
MAMMA? CHE SUCCEDE?
OH, CASEY! MA LO SAI ALMENO CHE ORA E'?
SCUSA, MAMMA! MA C'ERA UN VIDEOGAME PAZZESCO!
OK, CASEY! DA OGGI BASTA CON I VIDEOGAME!
MA HO PERSO IL SENSO DEL TEMPO...
E SI PUO' SAPERE PERCHE' HAI COINVOLTO ANCHE SUSI? LEI DICE DI NO, MA... DOVE SIETE STATI, TUTTA LA NOTTE?
TUTTA LA NOTTE?
ERO ANDATA A GIOCARE A WILD SIDE... MA... NON SO... MI SENTIVO IN TRAPPOLA!
COME UN UCCELLO D'ORO IN UNA GABBIA AL NEON?
GIA'... COME FAI A...

SCUSATE IL DISTURBO, AGENTI!
OH, NON FA NIENTE!
ASCOLTA, CASEY! COME POTRAI DIVENTARE **QUALCUNO**, SE PASSI TUTTO IL TEMPO A GIOCARE CON QUEI VIDEOGAME?
SCUSAMI, MAMMA!
TI RENDI CONTO DELLA PAURA CHE CI AVETE MESSO? E SONO SICURA CHE LA MAMMA DI BRAD E' ANCORA SPAVENTATA!
LA MAMMA DI BRAD?
GIA'! E' **SPARITO** ANCHE LUI! NE SAI NIENTE?
N-NO... PROPRIO NIENTE!
ALLORA AVEVO RAGIONE: NON E' UN GIOCO NORMALE!
C'E' SOLO UNA COSA CHE DEVO FARE...
DEVO TORNARE IN WILD SIDE!
KID CHAMELEON TORNERA' PRESTO!
FINE

Questo mese diamo un'occhiata al quarto livello (diviso a sua volta in tre sotto-livelli) di World of Illusion per Mega Drive, un gioco che racconta le incredibili avventure di Mickey Mouse (ossia Topolino) e Donald Duck (Paperino). Vediamo insieme come superare la biblioteca e il paese dei dolci!

World of Illusion

LIVELLO 4-1

Se siete arrivati fin qui vuol dire che siete già bravi, ma la biblioteca nasconde molti insidiosi pericoli, quindi è meglio dare un'occhiata alla mappa prima di cominciare.

1 Arrivate fin qui e raccogliete tutti gli oggetti che trovate: vi serviranno!

2 Se entrerete per due volte nella scatola di biscotti scoprirete una vita-extra (fa sempre comodo, non trovate?).

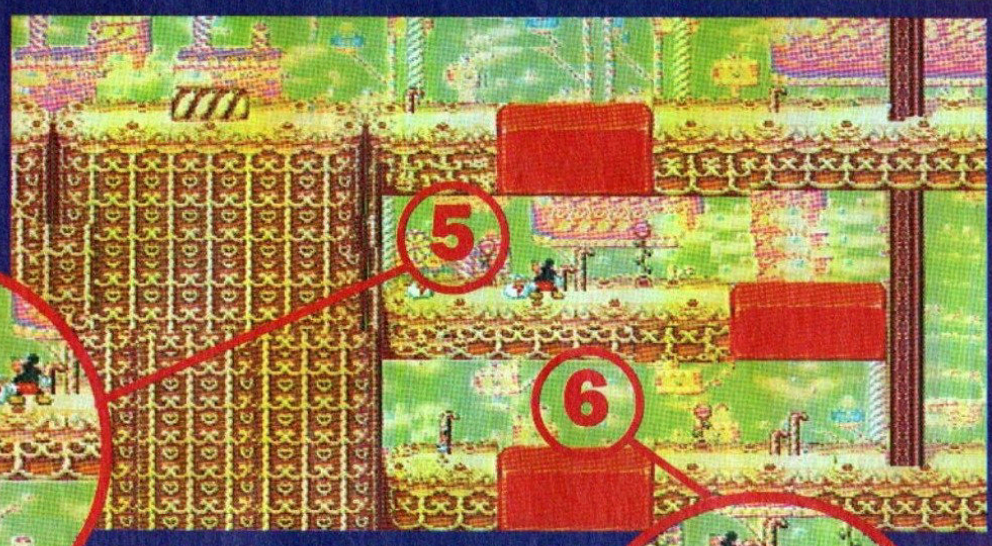
3 Cercate di evitare il tubetto di colla che vi infliggerà un bel po' di ferite!

4 In questa scatola troverete delle carte, ma attenzione! È molto facile cadere!

LIVELLO 4-3

In questo livello dovrete fare molta attenzione ai biscotti; fortunatamente, insieme ai pericoli, ci sono anche molti oggetti utili da raccogliere.

5 Muovetevi a destra e a sinistra per raccogliere tutti gli oggetti che troverete in questo punto.

6 Oltre questo cubo di gelatina c'è il guardiano finale!

LIVELLO 4-2

Eccoci arrivati nel paese dei dolci: vi muoverete saltando tra bon-bon, torte e biscotti... Questi ultimi potrebbero dare dei problemi, quindi vi conviene essere veloci e agili!

7 Occhio ai sassi che il biscotto vi tirerà contro: saltate!

8 Saltate sulla bottiglia per arrivare più in alto.

9 Ricordatevi di raccogliere tutte le carte e di evitare assolutamente le piantine spinose che vi faranno perdere molta energia.

10 I biscotti sono fragili e si sbricioleranno sotto i vostri piedi, quindi dovrete essere velocissimi!

GUARDIANO

La strega vi colpirà con delle palle di fuoco: evitatele saltando! Dovrete colpirla cinque volte con il mantello, quando vola, in modo da sconfiggerla e raccogliere i tesori.

Zona TRUCCHI

Questo mese un sacco di trucchi nuovi per ogni tipo di console. Ma... mi raccomando! Usateli solo se siete davvero in difficoltà, se no, che gusto c'è?

Wonder Boy 3
The Dragon's Trap

Trucchi

Ecco alcune password per il gioco:

Umano	WEST ONE 0000 000
Uomo Lucertola	THC3 YN4 DEAU XU7
Uomo Topo	6CR7 N74 8Y3A U60
Uomo Piraña	5J WC4 DE4U R5H
Uomo Leone	THC3 YTT DE4U RVM
Uomo Falco	5JWP WCP 9E37 XKN

(* Il primo codice vi fornirà armi infinite)

1) Digitate la password WEST ONE 0000 000.
2) Dal villaggio, andate tra i due alberi e poi a destra fino a una porta. Entrate, andate al blocco grigio e colpitelo con la spada.
3) Prendete i punti di domanda bianchi e apparirà una porta segreta.
4) Entrate: arriverete in un punto che vi cambierà in una creatura differente. Saltate finché non vi trasformate in Uomo Leone.
5) Tornate indietro e schiacciate verso l'alto sul blocco grigio successivo. Entrerete in una stanza segreta.
6) Selezionate il Fulmine Magico con il pulsante 2.
7) Attraversate la porta per combattere contro il Re dei Draghi. Uccidetelo a colpi di Fulmini, prendete la croce rossa che lascerà cadere e avrete completato il gioco!

Wonder Boy

Una serie di giochi che ha riscosso un grande successo e che ha più capitoli all'attivo di quella di Sonic stesso. Molti di questi giochi possono rappresentare una vera sfida: ecco, quindi, un piccolo aiuto.

•Selezionare i Livelli: premete tre volte il pulsante 1 sullo schermo dei titoli, il pulsante 2 due volte, quindi premeteli contemporaneamente. Premete in alto per passare al livello successivo.

Codici

Lemmings

Queste piccole creature possono rivelarsi molto difficili da controllare, e questo può creare dei problemi nei livelli più avanzati. Ecco 30 codici per il livello "FUN".

NRHGY	NMHOU	DRHGY
JIFXM	TIFXM	JNFPQ
PMNOU	PMHOU	FRHGY
LIFXM	HHPQQ	ZOFWM
HMHOU	DLHHY	VSHNU
ZGFQQ	ROPMW	BPFWM
VKHHY	NSHNU	XSHNU
BHFQQ	TOPWM	PNFPQ
XKHHY	PSHNU	LRHGY
RIFXM	HNPPQ	RNFPQ

•Scelta dei Livelli: per proseguire nei livelli (nella versione Master System), premete i pulsanti 1 e 2, quindi ruotate la croce direzionale fino a sentire un "ping"! (Ci vorranno una ventina di rotazioni complete). Andate nella sezione di cambio di livello, nella schermata dei titoli, e selezionatene uno. Andate nella sezione "New Level" e apparirà uno schermo. Premete il pulsante 2 per lasciare questo schermo.

Prince of Persia

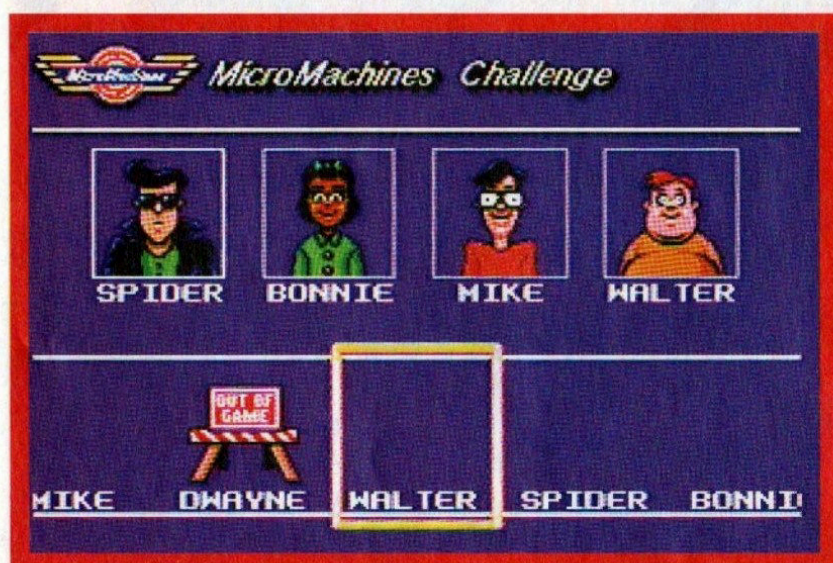
Codici

Dev'essere veramente bello fare il principe... Tutti quei soldi per comprare tantissimi nuovi titoli per il vostro sistema Sega, e un sacco di viaggi attorno al mondo. Beh, anche questo gioco è molto bello, quindi coraggio e date un'occhiata ai codici completi di tutti i livelli!

Livello	Codice
2	DHJFCK
3	FHKHDG
4	IJFJFU
5	JIMJFB
6	IGGHDO
7	HECFED
8	LGMIEZ
9	PJMLHM
10	KDEFBH
11	KCIFBC
12	RHKLGJ
Livello Finale	RELJED

Micro Machines

È il primo gioco Sega della Codemasters e uno dei titoli migliori dell'anno per questa console. Se avete problemi durante il gioco, date un'occhiata ai consigli qui sotto:

1) Selezionate sempre Spider come vostro personaggio (è il miglior pilota). Prendete gli avversari più duri nei primi livelli, lasciando quelli più facilmente battibili per i percorsi più difficili.
2) Il segreto della vittoria è la pratica. Correte a fondo nella prima pista, completatela, quindi passate alla seconda; fate lo stesso con la seconda, quindi passate alla terza e così via. In questo modo diventerete presto dei campioni.
3) Non dovete seguire la pista centimetro per centimetro: approfittate di ogni scorciatoia per sorpassare l'avversario.
4) Quando correte su un tavolo è possibile (con molta attenzione) abbattere gli avversari e guadagnare un bel punto extra.
5) La corsa sul tavolo da biliardo con le macchine da Formula 1 è probabilmente la più insidiosa: data l'alta velocità, è molto facile cadere a terra. Il trucco è premere il pulsante dell'accelerazione e, una volta raggiunta una velocità accettabile, lasciarlo andare. Continuando così dovreste superare gli angoli molto più facilmente.

Streets of Rage

Uno dei picchiaduro a scorrimento più belli per il portatile Sega, ancora in testa alle classifiche. Per quelli che hanno bisogno di un aiuto extra per proseguire nel gioco, ecco una gabola per selezionare il livello e diventare invincibili. In primo luogo andate nello schermo delle opzioni e selezionate il "sound test". Ascoltate la traccia 00 e 01, quindi la 11 premendo i pulsanti 1 e 2 contemporaneamente. Appariranno due opzioni sullo schermo che vi permetteranno di accedere alla gabola.

Se avete un Mega Drive e un Game Genie, questa rubrica fa proprio per voi. Gustatevi i codici di questo mese e buon divertimento!

Lemmings

Ci sono tanti codici Game Genie per questo gioco quanti sono i Lemmings sullo schermo... Eccone alcuni per avere un sacco di roditori utili.

Iniziare sempre con 50 arrampicatori	SVJTBRDL + GKJTAADN
Iniziare sempre con 50 ombrellini	SVJTBRDL + GKJTAADW
Iniziare sempre con 50 bombaroli	SVJTBRDO + GKJTAAD2
Iniziare sempre con 50 blocchi	SVJTBRD6 + GKJTAAD8
Iniziare sempre con 50 costruttori	SVJTBREC + GKJTAAEE
Iniziare sempre con 50 scavatori orizzontali	SVJTBREJ + GKJTAAEL
Iniziare sempre con 50 minatori	SVJTBRER + GKJTAAET
Iniziare sempre con 50 scavatori verticali	SVJTBREY + GKJTAAEO

Batman Returns

Quante vite di Batman avete perso? Niente paura: con questi codici il vendicatore mascherato diventerà un... Ehm... Superman!

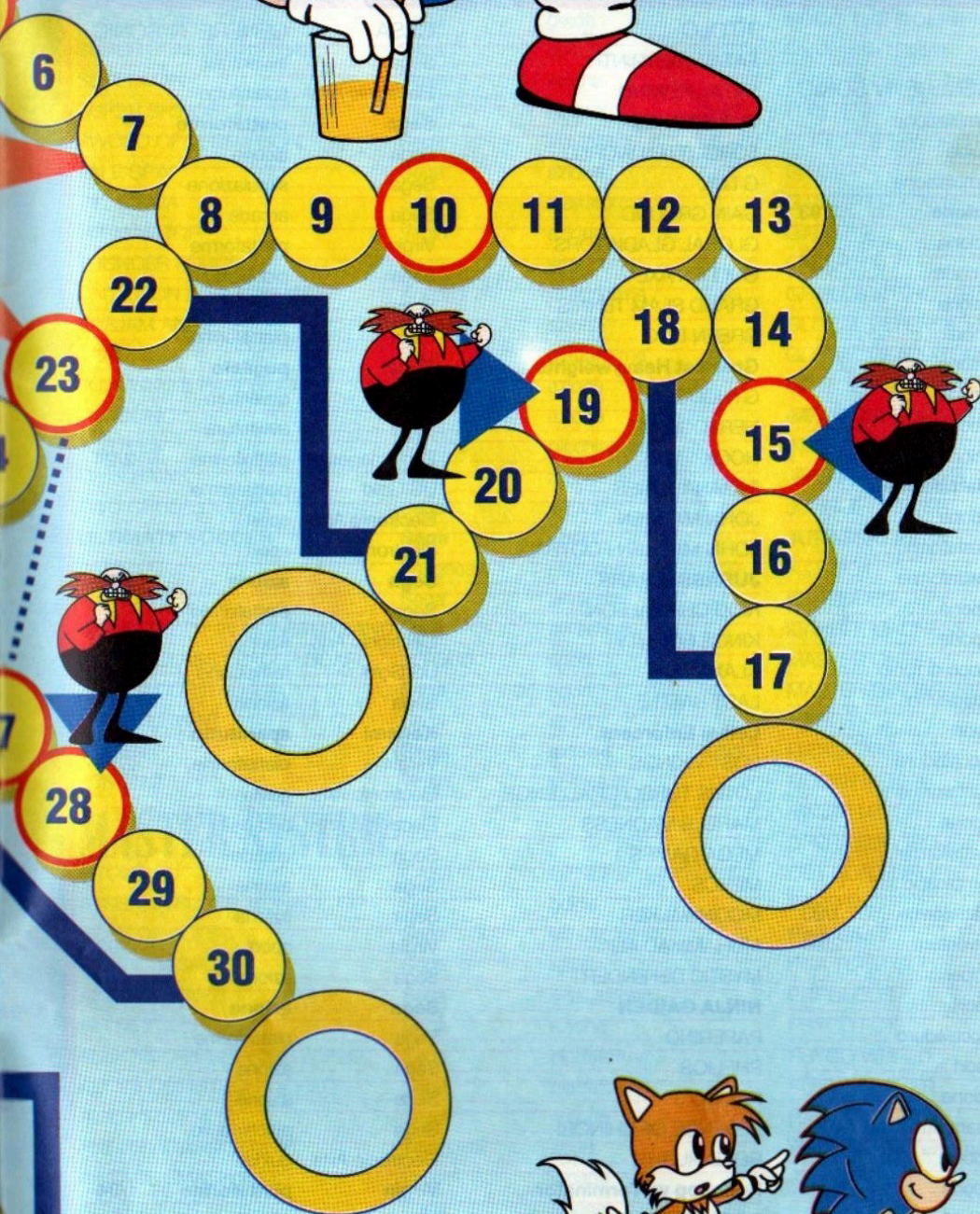
Invulnerabilità fino a quando cadete	BLYTAA4R
Batarang infiniti	ALFAAA9N
Bombe fumogene infinite	BLGTAA5N
Sciami infiniti	BLHTAA8C
Grappini infiniti	BLJTAA4L
Batarang a ricerca infiniti	BLLAAA7A
Cominciare con 10 vite	BEFAAABL
Cominciare con 50 vite	GEFAAABL
Cominciare nel livello segreto 1	CHGACAD6
Cominciare nel livello segreto 2	CMGACAD6

Terminator 2-The Arcade Game

Il vecchio Arnold Schwarzenegger ha usato un fucile a canne mozze per distruggere il T1000: a voi basteranno questi codici!

Sempre potenza di fuoco massima	AADTAAEL
Energia infinita	RGJAA60C
Razzi e cartucce infinite	RZ8AA6X0
Cominciare con molti razzi	XGGABA30
Vite infinite	RZ8AA6V6
Cominciare dal viaggio a Skynet	SF4ABJXL
Cominciare a Skynet	SF4ABNXL
Cominciare nella "Freeway"	SF4AB2XL
Cominciare nelo "Steel Mill"	SF4AB6XL

Zona Relax

QUESTO MESE VI PROPONIAMO UN GIOCHINO DA FARE CON UN AMICO E UN PAIO DI DADI. RITAGLIATE LE SAGOME DI SONIC E TAILS CHE VEDETE IN FONDO ALLA PAGINA E INCOLLATELE SU UN CARTONE, PIEGANDO LA BASE IN MODO CHE RIMANGANO IN PIEDI... ORA SIETE PRONTI!

Il Gioco di Sonic

Le regole

È un gioco per due persone: uno controlla Sonic e l'altro Tails. Si parte dalla casella Start (1) e si tira un dado per vedere di quante caselle si avanza. Una volta giunti a un bivio (caselle n° 3, 8, 13, 26, 39, 44, 57) si tira un dado: risultato pari bisogna andare a sinistra, dispari a destra. Lo scopo è quello di raggiungere almeno cinque anelli e portarli allo "start". Le caselle anelli contano come normali caselle ai fini del movimento (bisogna arrivarci sopra). Per tornare indietro si usano le stesse regole. Se arrivate sulle caselle 43, o 25 dovete lanciare un dado. Se viene 6 potete entrare nella zona bonus. Se arrivate nella casella 70, potete prendere un anello e tornare alla partenza senza tirare altri dadi. Se esce un qualsiasi altro numero, dovrete tornare alla partenza iniziando dalla casella da cui siete entrati (43 o 25), e poi ripartire nuovamente. Il primo giocatore che riesce a impossessarsi di cinque o più anelli vince il gioco. Per gli anelli, vi consigliamo di usare degli oggetti da mettere sulle caselle apposite, come piccoli bottoni, pezzetti di cartone colorato.

Caselle particolari

5 Se il tiro per il movimento è un 1 potete ritirare il dado una seconda volta e aggiungere il risultato.

36 Tirate due volte il dado. Se vengono due risultati uguali potete sommarli, altrimenti prendete solo il primo.

10-54 Restate fermi un turno.

23 Saltate sulla piattaforma! Arrivate direttamente alla casella 27.

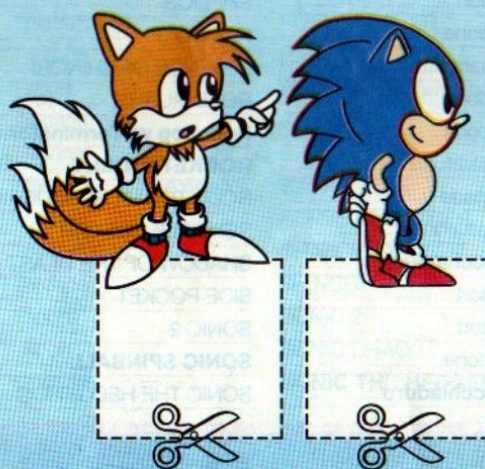
41 Prendete un ascensore e arrivate alla casella 14.

15-19-28-50-59-63

Il mostro Robotnik: dovete tirare il dado tante volte da raggiungere un punteggio complessivo di dieci.
Per ogni tiro perdete un anello (che va in una delle caselle). Se perdete tutti gli anelli tornate alla partenza, se fate dieci e avete ancora anelli, potete tirare per proseguire;

32 Tirate il dado e indietreggiate di tante caselle quanto è il risultato.

46 Dovete fare 3 per proseguire: se non fate 3 rimanete fermi un turno. Fermi fino a quando non farete 3.

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 28 29 30

Zona Mercato

L'elenco in queste pagine è il catalogo dei titoli per tutte le console Sega distribuite da Giochi Preziosi e l'elenco dei giochi recensiti su Sonic. L'ultima colonna a destra riporta il numero di Sonic in cui è stato pubblicato il gioco mentre i titoli evidenziati in neretto sono le novità appena uscite o di prossima uscita.

MEGADRIVE

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
688 ATTACK SUB	Sega	simulazione	
A. SENNA SUPER MONACO GP	Sega	guida	
ABRAMS THANK	Sega	simulazione	
ALADDIN	**Sega**	**azione**	**2/93**
ALEX KIDD: ENC. CASTLE	Sega	azione	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ALISIA DRAGON	Sega	azione	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
ARROW FLASH	Sega	azione	
ART ALIVE	Sega	azione	
ASTERIX	**Sega**	**piattaforme**	
ATOMIC RUNNER	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATMAN	Sega	piattaforme	
BIO HAZZARD BATTLE	Sega	azione	
BONANZA BROTHERS	Sega	azione	
BUCK ROGER'S	Electronic Arts	gioco di ruolo	
BURNING FORCE	Sega	sparatutto	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CAPTAIN PLANET	Sega	picchiaduro	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHIKI CHIKI BOYS	Sega	azione	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
COOL SPOT	Virgin	piattaforme	1/93
COSMIC SPACEHEAD	Codemasters	avventura	2/94
CRUE BALL	Electronic Arts	flipper	
CYBERBALL	Sega	sport	
CYBORG JUSTICE	Sega	picchiaduro	
DAVID ROBINSON'S	Sega	sport	
DECAPATTACK	Sega	azione	
DESERT STRIKE	Electronic Arts	sparatutto	
DICK TRACY	Sega	azione	
DRAGON'S FURY	Domark	azione	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
Eternal Champions	**Sega**	**picchiaduro**	
EURO CLUB SOCCER	Virgin	sport	
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
EX MUTANTS	Sega	azione	
FATAL FURY	**Sega**	**picchiaduro**	
FATAL LABYRINTH	Sega	avventura	
FATAL REWIND	Electronic Arts	sparatutto	
FLINSTONES	**Sega**	**piattaforme**	
FORGOTTEN WORLD	Sega	azione	
G LOC	Sega	simulazione	
GAIN GROUND	Sega	arcade	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
GOLDEN AXE 2	Sega	picchiaduro	
GRAND SLAM TENNIS	Sega	sport	
GREEN DOG	Sega	piattaforme	
Greatest Heavyweights	**Sega**	**pugilato**	
GYNOUG	Sega	avventura	
HERZOG ZWEI	Sega	avventura	
HOOK	SonyImagesoft	piattaforme	2/94
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JOHN MADDEN	Electronic Arts	sport	
JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	sport	
JURASSIC PARK	**Sega**	**azione**	**1/93**
KIDD CHAMALEON	Sega	piattaforme	
KINGS BOUNTY	Electronic Arts	azione	
KLAX	US Gold	rompicapo	
LAST BATTLE	Sega	azione	
Lethal Enforcers	**Konami**	**sparatutto**	
LOST VIKINGS	Vergin	piattaforme	2/94
LOTUS TURBO CHALLENGE	Electronic Arts	guida	
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	arcade	
MEGA GAMES 1	Sega	arcade	
MERCS	Sega	azione	
MOONWALKER	Sega	azione	
MUHAMMAD ALI'	Virgin	sport	2/93
MYSTIC DEFENDER	Sega	azione	
NINJA GAIDEN	**Sega**	**azione**	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PHELIOS	Sega	azione	
RAMBO 3	Sega	azione	
REVENGE OF SHINOBI	Sega	picchiaduro	
ROAD RUSH 2	Electronic Arts	guida	
Robocop vs Terminator	**Virgin**	**piattaforme**	**1/94**
ROCKET KNIGHT	**Konami**	**arcade**	
ROLO TO THE RESCUE	Electronic Arts	piattaforme	
SENSIBLE SOCCER	Sony	sportivo	2/94
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	azione	
SIDE POCKET	Sega	sport	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC SPINBALL	**Sega**	**flipper**	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
SPIDER MAN	Sega	azione	
SPLATTER HOUSE 2	Sega	picchiaduro	
STREET FIGHTER II	**Sega**	**picchiaduro**	**2/93**
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUNSETRIDERS	Konami	sparatutto	
SUPER HYDLIDE	Sega	arcade	
SUPER LEAGUE	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER REAL BASKETBALL	Sega	sport	
SUPERMAN	Virgin	azione	
SUPER SHINOBI 2	Sega	Azione	2/93
SWORD OF VERMILLION	Sega	avventura	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER FORCE 2	Sega	sparatutto	
TINY TOON ADVENTURES	Konami	piattaforme	1/93
TOEJAM AND EARL	Sega	azione	
TOKI	Sega	piattaforme	
TOPOLINO E PAPERINO	Sega	azione	
TOPOLINO	Sega	azione	
TURTLES	Konami	picchiaduro	
TWIN HAWK	Sega	arcade	
TWO CRUDE DUDES	Sega	arcade	
ULTIMATE SOCCER	**Sega**	**sport**	
WIZ'N'LIZ	Psygnosis	Piattaforme	2/93
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WONDER BOY IN MONSTER LAND	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	sport	
WORLD CUP ITALIA '90	Sega	sport	
WRESTLE WAR	Sega	sport	
X-MEN	**Sega**	**azione**	**1/93**
XENON 2	Virgin	sparatutto	

MASTER SYSTEM

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
ACES OF ACES	Sega	simulazione	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
AFTER BURNER	Sega	simulazione	
AIR RESCUE	Sega	azione	
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Sega	piattaforme	
ALEX KIDD: HITECH WORLD	Sega	piattaforme	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
ARCADE SMASH HITS	Virgin	arcade	
ASSAULT CITY	Sega	azione	
ASTERIX & THE SECRET MISSION	**Sega**	**azione**	
ASTERIX	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATTLE OUT RUN	Sega	arcade	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CHAMPIONS OF EUROPE	Tecmagik	sport	
CHASE HQ	Sega	arcade	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
CLOUD MASTER	Sega	azione	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
CYBER SHINOBI	Sega	piattaforme	
CYBORG HUNTER	US Gold	azione	
DICK TRACY	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON	Sega	picchiaduro	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	**Sega**	**piattaforme**	
FANTASTIC DIZZY	Codemasters	piattaforme	2/94
FINAL BUBBLE BOBBLE	Sega	piattaforme	
FLASH	Sega	azione	
FORGOTTEN WORLD	Sega	arcade	
G LOC	Sega	simulazione	
GANGSTER TOWN	Sega	sparatutto	
GAUNTLET	US Gold	avventura	
GHOST CITY	Sega	azione	
GHOULS'N GHOSTS	Sega	azione	
GLOBAL DEFENSE	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1/93
GP RIDER	Sega	guida	
IMPOSSIBLE MISSION	US Gold	azione	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JAMES POND 2-Codename Robocod	U.S.Gold	piattaforme	2/93
JUNGLE FIGHTER	Sega	azione	
JURASSIC PARK	**Sega**	**azione**	
K.O. BOX	Sega	sport	
KENSEIDEN	Sega	azione	
MARBLE MADNESS	Virgin	arcade	
MASTER CHESS	Sega	strategia	
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
MERCS	Sega	arcade	
MICKEY MOUSE 2	Sega	piattaforme	1/93
MOONWALKER	Sega	arcade	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
OPERATION WOLF	Sega	sparatutto	
OUT RUN EUROPE	US Gold	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
Paperino 2	**Sega**	**piattaforme**	
PGA TOUR GOLF	Tengen	sportivo	2/93
POPULOUS	Tecmagik	strategia	
PSYCO FOX	Sega	azione	
PSYCO WORLD	Sega	azione	
PUTT & PUTTER	Sega	sport	
RAMBO 3	Sega	sparatutto	
Robocop vs Terminator	**Virgin**	**piattaforme**	
ROBOCOP 3	Acclaim	piattaforme	2/94
S.C.I.	Sega	arcade	
SAGAIA	Sega	azione	
SENSIBLE SOCCER	Sony	sportivo	2/94
SHADOW DANCER	Sega	arcade	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	**Sega**	**piattaforme**	

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
SPACE HARRIER	Sega	arcade	
SPIDER MAN	Sega	piattaforme	
STREETS OF RAGE	**Sega**	**picchiaduro**	
STRIDER 2	US Gold	piattaforme	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUBMARINE ATTACK	Sega	simulazione	
SUPER KICK OFF	Domark	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	**Virgin**	**arcade**	
SUPERMAN	Virgin	piattaforme	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TECMO WORLD CUP	Sega	sport	
TENNIS ACE	Sega	sport	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER BLADE	Sega	arcade	
TIME SOLDIER	Sega	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
WIMBLEDON 2	**Sega**	**sport**	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADERBORD	US Gold	sport	
WORLD GAMES	Sega	sport	
WORLD SOCCER	Sega	sport	
WORLDCUP NEW CALCIO	Sega	sport	

GAME GEAR

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
ALIEN SYNDROME	Sega	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
AXE BATTLER	Sega	gioco di ruolo	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BRAM STOKER'S DRACULA	Sony/Psygnosis	piattaforme	2/93
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHESS MASTER	Sega	strategia	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	
COSMIC SPACEHEAD	Codemasters	avventura	2/94
CRYSTALL WARRIORS	Sega	azione	
DEVILISH	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON 2	**Virgin**	**picchiaduro**	
DRAGON CRYSTALL	Sega	gioco di ruolo	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	1/94
FACTORY PANIC	Sega	rompicapo	
FANTASY ZONE	Sega	arcade	
GALAGA 2	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	**Virgin**	**piattaforme**	**1/94**
HALLEY WARS	Sega	sparatutto	
HEVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
Jungle Book	**Virgin**	**piattaforme**	
J.M. FOOTBALL	Sega	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
OUT RUN	Sega	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
Paperino 2	**Sega**	**piattaforme**	
PENGO	Sega	arcade	
PSYCHIC WORLD	Sega	picchiaduro	
PUTTER GOLF	Sega	sport	
Q LOC	Sega	arcade	
Robocop vs Terminator	**Virgin**	**piattaforme**	
SHINOBI 2	Sega	picchiaduro	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SLIDER	Sega	strategia	
SOLITARY POKER	Sega	poker	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	**Sega**	**piattaforme**	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPACE HARRIER	Sega	sparatutto	
STREETS OF RAGE 2	**Sega**	**picchiaduro**	**1/93**
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
SUPER KICK OFF	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	guida	
SUPERMAN	**Virgin**	**azione**	
TALE SPIN	**Sega**	**azione**	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
TOM & JERRY	**Sega**	**piattaforme**	
TOPOLINO 2	**Sega**	**piattaforme**	
TOPOLINO	Sega	piattaforme	
ULTIMATE SOCCER	**Sega**	**sport**	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY	Sega	avventura	
WONDER BOY THE DRAGON TRAP	Sega	avventura	
WOODY POP	Sega	rompicapo	
WORLD CLASS LEADER BOARD	Sega	sport	
WORLD CUP SOCCER	Tenegen	sportivo	2/93

MEGA CD

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
AFTER BURNER III	Sega	simulazione	
BATMAN RETURNS	**Sega**	**azione**	
BLACK ALL ASSAULT	Sega	picchiaduro	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	
ECCO THE DOLPHINE	**Sega**	**piattaforme**	**2/93**
FINAL FIGHT	**Sega**	**picchiaduro**	
JAGUAR	Sega	guida	
PRINCE OF PERSIA	Sega	azione	1/93
ROBO ALESTE	Sega	sparatutto	
Sega CLASSIC	Sega	vario	
Silpheed	**Sega**	**sparatutto**	
SHERLOCK HOLMES	Sega	avventura	
SONIC CD	**Sega**	**piattaforme**	
THUNDER HAWK	Core Design	sparatutto	2/94
WOLF CHILD	Sega	piattaforme	

Sonic
videogame&fumetti
NON MANCATE ALL'APPUNTAMENTO CON LE NOVITÀ, GLI SPECIALI, LE RECENSIONI DEI MIGLIORI GIOCHI PER LE VOSTRE CONSOLE, I FUMETTI DI SONIC E DEGLI ALTRI PERSONAGGI DELL'UNIVERSO SEGA, I TRUCCHI, I GIOCHI E... LE MILLE SORPRESE DEL VOSTRO PORCOSPINO PREFERITO!
IN EDICOLA IL 25
DI OGNI MESE!